



Tugas Akhir (RD1558)

PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *PAPER-MOON PUPPET THEATRE* BERISIKAN *INSIGHT* BER-KARYA

Yoghi Cahyo Nugroho
NRP 3412100103

Dosen Pembimbing

Senja Aprela A., ST., M.Ds
NIP : 19830410 200601 2001

DESAIN KOMUNIKAI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
TAHUN 2017



TUGAS AKHIR-RD 141558

**PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *PAPERMOON*
PUPPET THEATRE BERISIKAN *INSIGHT* BERKARYA**

**YOGHI CAHYO NUGROHO
NRP 3412100103**

**Dosen Pembimbing
Senja Aprela A., ST., M.Ds
NIP : 19830410 200601 2001**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017**



FINAL PROJECT-RD 141558

**EDUCATIVE VISUAL BOOK DESIGN OF PAPERMOON
PUPPET THEATRE WITH CREATIVE PROCESS INSIGHT**

YOGHI CAHYO NUGROHO

NRP 3412 100 103

Supervisor

Senja Aprela A., ST., M.Ds

NIP : 19830410 200601 2001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM

PRODUCT DESIGN DEPARTMENT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2017

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *PAPERMOON*
***PUPPET THEATRE* BERISIKAN *INSIGHT* BERKARYA**

TUGAS AKHIR – RD 141558

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:
Yoghi Cahyo Nugroho
NRP. 3412100103

Surabaya, 30 Juli 2017
Periode Wisuda 116 (September 2017)



Mengetahui
Ketua Departemen Desain Produk

Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui
Dosen Pembimbing

Senja Aprela A., ST., M.Ds
NIP : 19830410 200601 2001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Yoghi Cahyo Nugroho

NRP : 3412100103

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF PAPERMOON PUPPET THEATRE BERISIKAN INSIGHT BERKARYA”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 30 Juli 2017

Yang membuat pernyataan



(Yoghi Cahyo Nugroho)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *PAPERMOON PUPPET THEATRE* BERISIKAN *INSIGHT* BERKARYA

Nama : Yoghi Cahyo Nugroho
NRP : 3412100103
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP – ITS
Dosen : Senja Aprela A., ST., M.Ds
Pembimbing

ABSTRAK

Perkembangan teater boneka di Indonesia saat ini masih kurang inovatif. Berangkat dari hal tersebut, maka peneliti membutuhkan data mengenai bagaimana perancangan sebuah media buku visual edukatif yang mampu memberikan insight berkarya. Diharapkan dengan adanya penelitian dan perancangan ini, penulis mampu memberikan kontribusi untuk meningkatkan perkembangan teater boneka di Indonesia menjadi teater yang lebih menarik dan inovatif untuk ditonton. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi kuesioner, depth interview, observasi dan etnografi. Masing – masing metode digunakan untuk mencari beberapa kebutuhan seperti kuesioner yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat awareness dan ketertarikan responden terhadap dunia teater boneka, depth interview yang digunakan untuk mengetahui konten buku visual yang sesuai dan dibutuhkan oleh target audiens, observasi dan etnografi digunakan untuk melengkapi konten buku sekaligus menentukan konsep visual yang akan digunakan dan diterapkan pada buku visual ini nantinya. Dari metode yang sudah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ternyata responden setuju dengan mengetahui proses kreatif dari suatu pementasan teater boneka maka akan meningkatkan apresiasi mereka terhadap hal tersebut, terlebih lagi ketika membahas mengenai Papermoon Puppet Theatre sebagai salah satu pelaku teater boneka. Pada nantinya, hal ini menjadi dasar yang akan digunakan sebagai konten utama dalam perancangan buku visual nantinya. Buku terbagi menjadi 5 bab utama dan 2 bab tambahan. Bab utama terdiri dari pengenalan mengenai Papermoon, awal mula perjalanannya, Role models, The Old Man's Books dan proses kreatif. Bab tambahan berisikan tutorial singkat mengenai pembuatan boneka dari kertas koran serta riwayat perjalanan dari Papermoon Puppet Theatre. Penggunaan visual berupa fotografi dan ilustrasi juga mempermudah responden dalam memahami isi dari suatu pembahasan dalam buku. Visual yang digunakan pada perancangan ini lebih tepatnya mengarah ke kesan vintage era victorian, dimana hal ini dapat didukung dengan penggunaan elemen grafis berupa ornamen yang mengarah pada era victorian, display type yang cenderung tebal dan ornamental seperti pada abad-18. Ilustrasi yang digunakan mengarah pada gaya semi realis mengacu pada artworks dari creative director Papermoon yaitu Iwan Effendi. Fotografi diolah agar berkesan vintage dengan penggunaan saturasi warna dan kontras yang rendah, serta tambahan aksen seperti light leak. Dari hasil uji kepada audiens, didapatkan hasil bahwa tingkat apresiasi meningkat ketika mengetahui secara dalam proses kreatif dari pembuatan pementasan teater boneka serta mampu memberikan inspirasi serta wawasan tentang pembuatan teater boneka yang inovatif.

Kata kunci—Teater Boneka, buku visual, Papermoon Puppet Theatre

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

EDUCATIVE VISUAL BOOK DESIGN OF PAPERMOON PUPPET THEATRE WITH CREATIVE PROCESS INSIGHT

Name : Yoghi Cahyo Nugroho
NRP : 3412100103
Departement : Industrial Product Design FTSP – ITS
Supervisor : Senja Aprela A., ST., M.Ds

ABSTRACT

The development of puppet theater in Indonesia is still less innovative. From that phenomenon, the researcher need to know how to design an educative visual book which provides insight on making puppet theater. This research could give controbution to puppet theater in Indonesia to be more interesting and innovative. The methods used in this research are questionnaire, depth interview, observation, and etnography. Each method was used to find the audiences' needs. Questionnaire was used to determine awareness level and interest of respondents to puppet theater. Depth interview was used to determine the content needed by target audience. Observation and etnography are used to determine the content and visual concept of this visual book. The result of research show that most of respondents agree that by knowing about creative process of puppet theatre will increase their appreciation towards it. The creative process then will be the main content of this visual book. The visual book is devided into five main chapters and two additional chapters. Main chapters are introduction to Papermoon, history of Papermoon, role models, the old man's books, and creative process. Additional chapters are short tutorial on puppet making from newsprint and Papermoon's journey. Illustration and photography are applied in this book to make people understand the content easily. The particular design style that is used in this book is the one that convey victorian era vintage which use graphical elements such as geometrical and plant-look ornaments, and 18th century typeface that commonly bold and decorative. Illustration style in this visual book is semi realist style based on Papermoon visual creative director's artworks. Photography in this book was processed to impress the vintage look using low color saturation and contrast, and additional accent like a light leak. Based on the result of the trial to the audience, we can conclude that appreciation level will increase by knowing the creative process on puppet theatre making.

Keywords—Puppet Theatre, Visual Book, Papermoon Puppet Theatre

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *PAPERMOON PUPPET THEATRE* BERISIKAN *INSIGHT* BERKARYA

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukung-an berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuan pada penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucap-kan terima kasih kepada:

1. Ibu Senja Aprela A., ST., M.Ds, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini dan selalu memberi masukan kepada penulis.
2. Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si, R. Eka Rizkiantono, SSn, M.Ds dan Bambang Mardiono Soewito, SSn, M.Sn selaku dosen penguji yang telah memberi saran sehingga menjadikan tugas akhir ini lebih baik.
3. Ibu Ellya Zulaikha, S.T. M.Sn., Ph. D. selaku Ketua Jurusan Desain Produk Industri ITS yang telah memberikan fasilitas untuk kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT, MT. selaku Kaprodi S1 Jurusan Desain Produk Industri ITS yang juga telah memberikan fasilitas untuk kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Maria Tri Sulistyani, Iwan Effendi, Sanjaya Beni, Anton Fajri ‘Grewo’, Pambo Priyojati dari pihak Papermoon Puppet Theatre dan Wulang Sunu yang telah bersedia membimbing penulis selama proses pengambilan data di Studio Papermoon.
6. Bapak Roci Marciano M.Sn, Imam Hambali dan Ibu Khadijah Carroll Von Zinnenburg yang membantu memberikan wawasannya mengenai dunia seni teater boneka dan desain serta Bapak Gamaliel Budi Harga yang memberikan masukan mengenai desain.
7. Nenek, Kakak, Adik serta anggota keluarga lain atas segala do’a, pengorbanan, motivasi, dan kepercayaan yang telah diberikan.

8. Teman seperjuangan kuliah Kingdom Space dari semester satu hingga semester akhir: Kadek Yogi Adi Kusmawan, Akbar Maulana, Esa Perkasa, dan Haris Wiratna. Dan teman – teman yang sudah menyempatkan waktu untuk membantu dengan ikhlas dan sungguh – sungguh Dwi Prasetyo, Taufan Hartawan Darmawan, Tedi Mursalat Farqo dan Edo Barrudy.
9. Teman – teman junior Muhammad Rofiqi, Cindy Ornita, dan Intan yang membantu saya dalam pencarian data.
10. Saidah Zahrotul Jannah yang selalu membantu, memberikan motivasi dan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir.
11. Seluruh keluarga besar Jurusan Desain Produk Industri FTSP Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, khususnya mahasiswa DKV angkatan 2012 atas kekompakan dan semangatnya
12. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis mengharapkan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis menerima apabila ada saran dan kritik yang sifatnya membangun guna perbaikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Surabaya, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	Error!
Bookmark not defined.	
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan.....	12
1.6 Manfaat.....	13
1.7 Ruang Lingkup	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1 Buku Visual	15
2.1.1 Sistematika Buku	15
2.1.2 Penulisan Buku	16
2.2 Ilustrasi	20

2.2.1	Garis	20
2.2.2	Tone dan <i>value</i>	21
2.2.3	Warna	24
2.2.4	Gaya Gambar.....	26
2.3	Fotografi.....	28
2.3.1	Jenis jenis fotografi.....	28
2.3.2	Toning fotografi.....	31
2.4	Layout	32
2.4.1	Elemen Layout.....	32
2.4.2	Prinsip Layout	37
2.4.3	Grid.....	38
2.5	Tipografi	43
2.5.1	Jenis tipografi	43
2.6	Studi Eksisting	44
2.6.1	Mwathirika Booklet versi Bandung.....	45
2.6.2	Setjangkir Kopi dari Plaja <i>booklet</i>	50
2.6.3	Papermoon Puppet Theatre Short Profile <i>booklet</i>	55
2.6.4	Seniman & Budayawan Yogyakarta.....	61
2.7	Studi Komparator.....	61
2.7.1	The Art of Pan	62
2.8	Analisa eksisting dan komparator.....	69
BAB III METODE PENELITIAN		75
3.1	Metode Penelitian	75
3.1.1	Diagram Alur Perancangan	76
3.2	Analisa hasil penelitian.....	82
3.2.1	Kuesioner.....	82

3.2.2	Depth interview	83
3.2.3	Observasi.....	84
3.2.4	Etnografi.....	84
3.2.5	Literature Review	85
BAB IV KONSEP DESAIN		87
4.1	Teknik Perancangan	87
4.1.1	Konsep Desain	87
4.1.2	Kriteria Desain	91
4.2	Draf Buku	105
4.2.1	Cover	106
4.2.2	Cover dalam	106
4.2.3	Pembatas bab.....	107
4.2.4	Isi.....	108
4.2.5	Perkiraan Harga Buku	149
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN		153
5.1	Proses Desain	153
5.1.1	Proses Ilustrasi	153
5.1.2	Proses <i>Layout</i>	159
5.2	Alternatif Desain Digital	160
5.2.1	Alternatif <i>Cover</i> Buku.....	160
5.2.2	Alternatif Desain Bab.....	162
5.2.3	Alternatif Desain Daftar isi	164
5.2.4	Alternatif Retouching Fotografi.....	166
5.2.5	Alternatif Elemen Grafis	167
5.3	Desain Final.....	170
5.3.1	Elemen Grafis	170

5.3.2	Cover Buku.....	172
5.3.3	Daftar Isi	173
5.3.4	Retouching Fotografi.....	173
5.3.5	<i>Chapter</i> Halaman.....	174
5.3.6	Layout Halaman Isi	179
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		183
6.1	Kesimpulan	183
6.2	Saran	183
DAFTAR PUSTAKA.....		185
LAMPIRAN		189
BIODATA PENULIS.....		221

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komedi Putar diisi oleh boneka – boneka khas Papermoon	4
Gambar 1.2 Kesulitan Responden Mendapatkan Literatur Teater Boneka.....	5
Gambar 1.3 Pendapat Responden Tentang Penggunaan Ilustrasi & Fotografi dalam Buku.....	6
Gambar 1.4 Pendapat Responden Mengenai Proses Kreatif dalam Meningkatkan Apresiasi Pertunjukan.....	7
Gambar 1.5 Pendapat Responden Bahwa Buku dapat Memberikan Edukasi.....	8
Gambar 1.6 Jumlah Pengunjung Pesta Boneka.....	9
Gambar 1.7 Ketertarikan Responden Terhadap Papermoon Puppet Theatre	10
Gambar 2.1 Grafik tahapan alur.....	18
Gambar 2.2 Komposisi garis geometris & organis	21
Gambar 2.3 Penerapan Key Value Pada Sebuah Karya.....	22
Gambar 2.4 Pengaruh Cahaya Pantul Terhadap Tone Dan Value Suatu Benda...	23
Gambar 2.5 Tone Hitam Putih Pada Gambar Still Life	23
Gambar 2.6 Komposisi Gambar Berdasarkan Tone	24
Gambar 2.7 Gaya Gambar Realism	26
Gambar 2.8 Gaya Gambar semi – realis	27
Gambar 2.9 Gaya Gambar Dekoratif	27
Gambar 2.10 Fotografi Lansekap.....	28
Gambar 2.11 Fotografi Portrait.....	28
Gambar 2.12 Stilllife Photography	30
Gambar 2.13 Fotografi jurnalis.....	30
Gambar 2.14 Fotografi Makro	31
Gambar 2.15 Fotografi fesyen.....	31
Gambar 2.16 Elemen Layout dalam Buku Atau Majalah.....	33
Gambar 2.17 Style Initial Caps	35
Gambar 2.18 Elemen-Elemen dalam Grid	39
Gambar 2.19 Single Column Grid	40
Gambar 2.20 Multicolumn Grid.....	40
Gambar 2.21 Modular Grid.....	41

Gambar 2.22 Hierarchical Grid	41
Gambar 2.23 Baseline Grid	42
Gambar 2.24 Compound Grid	42
Gambar 2.25 Contoh Font (Mesin Ketik, Stensil, & Letterpress Block)	43
Gambar 2.26 Cover Booklet.....	45
Gambar 2.27 Penggunaan Layout Dalam Booklet	47
Gambar 2.28 penggunaan tipografi dalam booklet	48
Gambar 2.29 Penggunaan Visual Dalam Booklet	49
Gambar 2.30 Cover Booklet Setjamkir Kopi Dair Plaja	50
Gambar 2.31 Penggunaan Layout Dalam Buku	52
Gambar 2.32 Penggunaan Tipografi Pada Booklet	53
Gambar 2.33 Penggunaan Visual Dalam Booklet	54
Gambar 2.34 Cover Booklet Papermoon Puppet Theare Short Profile	56
Gambar 2.35 Layout Dalam Booklet.....	57
Gambar 2.36 Penggunaan tipografi dalam booklet	59
Gambar 2.37 Visual dalam booklet	60
Gambar 2.38 Cover Seniman & Budayawan Yogyakarta.....	61
Gambar 2.39 Cover Art of PAN	62
Gambar 2.40 Cover Depan dan Belakang The Art of PAN	62
Gambar 2.41Proses Desain dari Sebuah Karakter dalam The Art of PAN	64
Gambar 2.42 Tampilan Layout dalam The Art of PAN	65
Gambar 2.43 Penggunaan Tipografi dalam the Art of PAN	67
Gambar 2.44 Kesan Victorian Pada Buku The Art of PAN.....	68
Gambar 2.45 Contoh Display Type yang berkembang sekitar abad 19	73
Gambar 3.1 Motif Lantai di Bagian Tengah Ruangan Rumah Pintu	85
Gambar 4.1 Big idea perancangan.....	88
Gambar 4.2 Sketsa fotografi dalam perancangan.....	97
Gambar 4.3 Karya Iwan Effendi.....	98
Gambar 4.4 Gaya gambar semi realis.....	98
Gambar 4.5 Sketsa ilustrasi	100
Gambar 4.6 Contoh eksplorasi pattern dari studi etnografi.....	101
Gambar 4.7 pola multicolumn-grid	102

Gambar 4.8 Layout dalam Art of PAN	102
Gambar 4.9 warna yang digunakan pada ubin di tempat kegiatan Papermoon ..	103
Gambar 4.10 beberapa studi kasus warna kontemporer.....	103
Gambar 4.11 skema warna dari elemen warna yang terdapat di tempat kegiatan Papermoon.....	103
Gambar 4.12 tint dan shade dari tone warna utama	104
Gambar 4.13 Beberapa Contoh Kombinasi Dari Dua Warna Warna	104
Gambar 4.14 Penggunaan Jenis Huruf yang Berbeda dalam Satu Halaman yang Sama	104
Gambar 4.15 Elephant, Minion Pro, Edwardian Script	105
Gambar 4.16 draf cover buku visual	106
Gambar 4.17 pattern di balik cover.....	107
Gambar 4.18 cover bagian dalam & daftar isi	107
Gambar 4.19 sketsa artworks pembatas bab V	108
Gambar 4.20 penerapan konten teks dan fotografi pada layout buku.....	109
Gambar 4.21 penataan layout pada bab II.....	113
Gambar 4.22 layout halaman kedua dari bab II	114
Gambar 4.23 contoh penataan layout pada bab III	124
Gambar 4.24 layout pada bab IV	134
Gambar 4.25 contoh layout di bab V	139
Gambar 4.26 contoh layout pada bab VI	143
Gambar 4.27 contoh layout pada bab VII	146
Gambar 5.1 Gaya Gambar Iwan Effendi.....	154
Gambar 5.2 Penggunaan Gaya Gambar Semi Realis Dengan Outline Manual Pensil Dan Pewarnaan Digital Dalam Eksisting	154
Gambar 5.3 Contoh Proses Sketsa Aset Dalam Buku Visual	154
Gambar 5.4 Proses Sketsa Secara Digital	155
Gambar 5.5 proses pendetailan sketsa pensil.....	155
Gambar 5.6 Proses Pewarnaan Secara Digital Pada Sketsa yang Dipilih.....	156
Gambar 5.7 Sketsa Berwarna dan Finishing	156
Gambar 5.8 Ilustrasi Transformasi Dari Foto	157

Gambar 5.9 Ilustrasi Transformasi Lansekap salah satu fasilitas di studio Papermoon	157
Gambar 5.10 Elemen Visual yang Dijumpai dan Direpetisi di Studio Papermoon	158
Gambar 5.11 Eksplorasi Outline Elemen Visual dari Tegel yang Digunakan di Studio Papermoon.....	158
Gambar 5.12 Eksplorasi Pattern dengan Penggunaan Palette Warna yang Ditentukan.....	159
Gambar 5.13 Pattern Subcover.....	159
Gambar 5.14 Sketsa Alternatif layout	160
Gambar 5.15 Penggunaan Grid Pada Layout	160
Gambar 5.16 Alternatif Cover Pertama.....	161
Gambar 5.17 Alternatif Cover Kedua Dan ilustrasi penuh di baliknya.....	161
Gambar 5.18 alternatif warna pada cover buku visual	162
Gambar 5.19 alternatif desain cover 3.....	162
Gambar 5.20 Alternatif Desain Sub-Bab.....	163
Gambar 5.21 desain subbab yang digunakan	163
Gambar 5.22 alternatif 3 pembatas bab	164
Gambar 5.23 alternatif 1 desain daftar isi	164
Gambar 5.24 alternatif 2 desain daftar isi	165
Gambar 5.25 alternatif 3 desain daftar isi	165
Gambar 5.26 Alternatif 4 desain daftar isi	166
Gambar 5.27 Hasil foto tanpa proses editing	166
Gambar 5.28 hasil editing pada foto.....	167
Gambar 5.29 editing dengan warna monochrome beraksen coklat.....	167
Gambar 5.30 alternatif desain pattern pada subcover.....	168
Gambar 5.31 alternatif desain pada border.....	168
Gambar 5.32 Alternatif penggunaan border dengan variasi bentuk dasar geometris	169
Gambar 5.33 alternatif desain pada nomor halaman	169
Gambar 5.34 alternatif desain ornamen pada headline.....	169
Gambar 5.35 alternatif penggunaan ornamen dalam headline	170

Gambar 5.36 Elemen Grafis Border.....	171
Gambar 5.37 Elemen Grafis padaPattern Subcover.....	171
Gambar 5.38 Elemen Grafis pada Ornamen Judul Bab	171
Gambar 5.39 Elemen Grafis pada Headline.....	172
Gambar 5.41 Elemen Grafis pada Nomor Halaman	172
Gambar 5.42 Desain Cover Depan dan Belakang Buku	173
Gambar 5.43 Desain Akhir tampilan Daftar Isi	173
Gambar 5.44 hasil editing tanpa menggunakan iight leak	174
Gambar 5.45 Hasil editing menggunakan penambahan lightleak dalam foto	174
Gambar 5.46 Desain Halaman Judul Bab I.....	175
Gambar 5.47 Desain Halaman Bab II	175
Gambar 5.48 Desain Halaman Bab III.....	176
Gambar 5.49 Desain Halaman Bab IV.....	177
Gambar 5.50 Desain Halaman Judul Bab V	177
Gambar 5.51Desain Halaman Judul Bab VI.....	178
Gambar 5.52 Desain Halaman Judul Bab Tambahan	178
Gambar 5.53 Tampilan Desain Isi Bab I.....	179
Gambar 5.54 Tampilan Isi Desain Bab II	179
Gambar 5.55 Tampilan Isi Desain Bab III.....	180
Gambar 5.56 Tampilan Isi Desain Bab IV	180
Gambar 5.57 Tampilan Isi Desain Bab V	180
Gambar 5.58 Tampilan Isi Desain Bab VI.....	181
Gambar 5.59 Tampilan Isi Desain Bab Tambahan	181
Gambar 7.1 Persentase Jenis Kelamin Responden	196
Gambar 7.2 Persentase Usia Responden.....	196
Gambar 7.3 Persentase Pekerjaan Responden	197
Gambar 7.4 Persentase Pekerjaan Responden	197
Gambar 7.5 Persentase Pendapatan per Bulan Responden	197
Gambar 7.6 Persentase Domisili Responden	198
Gambar 7.7 Persentase Pengatahuan Responden Tentang Teater Boneka	198
Gambar 7.8 Persentase Ketertarikan Responden Pada Teater Boneka	198

Gambar 7.9 Persentase Kesulitan Responden Mendapatkan Informasi Tentang Teater Boneka	199
Gambar 7.10 Persentase Kesulitan Responden Mendapatkan Literatur Tentang Teater Boneka	199
Gambar 7.11 Persentase Apresiasi Responden Pada Teater Boneka	199
Gambar 7.12 Persentase Ketertarikan Responden Mengetahui Proses Kreatif Pembuatan Pertunjukan Teater Boneka	200
Gambar 7.13 Persentase Pengetahuan Responden Terhadap Papermoon Puppet Theatre	200
Gambar 7.14 Persentase Ketertarikan Responden Mengetahui Papermoon Puppet Theatre Lebih Dalam	200
Gambar 7.15 Persentase Dari Mana Responden Tahu Tentang Papermoon Puppet Theatre	201
Gambar 7.16 Persentase Kesukaan Responden Terhadap Buku	201
Gambar 7.17 Persentase Penggunaan Ilustrasi Berupa Drawing dan Fotografi Pada Buku	201
Gambar 7.18 Persentase Pendapat Responden Tentang Buku Memberikan Edukasi.....	202
Gambar 7.19 Persentase Waktu Responden Untuk Membaca	202
Gambar 7.20 Persentase Pertimbangan Responden Dalam Membeli Buku.....	202
Gambar 7.21 Persentase Frekuensi Responden Membeli Buku dalam Satu Bulan	203
Gambar 7.22 Persentase Nominal Harga yang Dikeluarkan Responden Untuk Membeli Sebuah Buku.....	203
Gambar 7.23 Persentase Jenis Buku yang Disukai Responden.....	203
Gambar 7.24 Persentase Dari Mana Responden Mendapatkan Buku	204
Gambar 7.25 Persentase Toko Buku yang Sering Dikunjungi Responden	204
Gambar 7.26Interior Ruangan dari Rumah Boneka dan Toko Souvenir dari Papermoon	205
Gambar 7.27Interior Ruangan Rumah Boneka	205
Gambar 7.28Beberapa Peralatan yang Digunakan Dalam Proses Pembuatan Property Pertunjukkan	205

Gambar 7.29 Tahap Rehearsal Dan Suasana Meja Kerja Peserta Residensi	206
Gambar 7.30 Kumpulan Boneka Papermoon Dari Pementasan Sebelumnya.....	206
Gambar 7.31 Suasana Rumah Pintu Saat Diadakannya Rapat Panitia Umum Pesta Boneka #5	207
Gambar 7.32 Pertunjukkan Teater Dari Anino Theatre Thailand.....	207
Gambar 7.33 Beberapa Kegiatan yang Ada di PKKH UGM.....	208
Gambar 7.34 Acara Workshop dan Pameran Pesta Boneka #5	208
Gambar 7.35 Suasana Acara Memasak dan Gerbang Menuju Acara Pesta Boneka #5	209
Gambar 7.36 Beberapa Peralatan yang Ada di Dalam Rumah Boneka.....	210
Gambar 7.37 Elemen Visual Pada Desain Interior Rumah Boneka dan Rumah Pintu.....	212
Gambar 7.38 Beberapa Elemen Visual dalam Media Cetak Papermoon.....	213
Gambar 7.39 Cover Buku Seniman dan Budayawan Yogyakarta	215
Gambar 7.40 Isi dari Buku Seniman dan Budayawan Yogyakarta.....	216
Gambar 7.41 Potongan Artikel yang Dapat Diakses di Website Papermoon	216
Gambar 7.42 Suasana Studio Lama Papermoon	218
Gambar 7.43 Studio Utama Papermoon.....	218
Gambar 7.44 Suasana Pembukaan Pesta Boneka #5	219
Gambar 7.45 Pementasan The Old Man's Books	219
Gambar 7.46 Proses Pengerjaan Video Kolaborasi dengan JAFF (Jogja Asian Film Festival).....	220

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Isi dan Visual dari <i>coverbooklet</i>	45
Tabel 2.2 Ragam Bahasa Dalam Subbab <i>Booklet</i> Mwathirika	46
Tabel 2.3 Penggunaan gaya penceritaan dalam <i>booklet</i> Mwathirika.....	46
Tabel 2.4 Elemen Layout Teks Dalam <i>Booklet</i> Mwathirika.....	47
Tabel 2.5 Jenis huruf yang digunakan dalam <i>booklet</i> Mwathirika	48
Tabel 2.6 Visual Yang Digunakan Dalam <i>Booklet</i>	49
Tabel 2.7 Konten dan Visual Pada <i>Cover</i>	50
Tabel 2.8 Penggunaan Ragam Bahasa Pada <i>Booklet</i>	51
Tabel 2.9 Gaya Penceritaan Dalam <i>Booklet</i>	51
Tabel 2.10 Elemen Layout Dalam <i>Booklet</i>	52
Tabel 2.11 Elemen <i>Layout</i> Dalam <i>Booklet</i> Setjangkir Kopi Dari Plaja.....	54
Tabel 2.12 Penggunaan Elemen Visual Dalam <i>Booklet</i>	55
Tabel 2.13 Informasi pada <i>cover Papermoon Puppet Theatre short profile</i>	56
Tabel 2.14 Elemen <i>layout</i> pada <i>booklet Papermoon Puppet Theatre short profile</i>	58
Tabel 2.15 Penggunaan jenis dan ukuran huruf dalam <i>Papermoon Puppet Theatre short profile</i>	59
Tabel 2.16 Elemen Visual Pada <i>Booklet Short Profile Papermoon</i>	60
Tabel 2.17 Isi dan visual yang digunakan dalam <i>cover</i>	63
Tabel 2.18 Gaya cerita di dalam <i>Art of PAN</i>	64
Tabel 2.19 Elemen Layout pada buku visual <i>Art of PAN</i>	65
Tabel 2.20 penggunaan Tipografi dalam buku <i>Art of PAN</i>	67
Tabel 2.21 penggunaan elemen visual pada <i>Art of PAN</i>	68
Tabel 2.22 Perbandingan eksisting dengan komparator	69
Tabel 3.1 Item Pernyataan Teater Boneka	77
Tabel 3.2 Item Pernyataan <i>Papermoon Puppet Theatre</i>	78
Tabel 3.3 Item Pernyataan Media Buku.....	78
Tabel 4.1 Struktur isi dalam Buku Visual <i>The Art of Papermoon Puppet Theatre</i>	92

Tabel 4.2 Kebutuhan jenis aset fotografi dalam perncangan buku visual Art of Papermoon	94
Tabel 4.3 Kebutuhan aset berupa ilustrasi dalam perancangan buku visual Art of PAN	99
Tabel 4.4 Spesifikasi buku.....	101
Tabel 4.5 Penggunaan tipografi dalam buku visual Art of Papermoon	105
Tabel 4.6 Konten Bab I	110
Tabel 4.7 Konten Bab II	114
Tabel 4.8 Konten bab III	124
Tabel 4.9 Konten bab IV	134
Tabel 4.10 Konten bab V.....	140
Tabel 4.11 Konten bab VI	144
Tabel 4.12 Konten bab VII.....	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 7.1 Depth Interview	189
Lampiran 7.2 Kuesioner.....	196
Lampiran 7.3 Observasi	204
Lampiran 7.4 Etnografi	209
Lampiran 7.5 Literature Review	215
Lampiran 7.6 Perbandingan Eksisting dan Komparator	217
Lampiran 7.7 Dokumentasi Pencarian Data Primer.....	218

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teater boneka merupakan salah satu budaya yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia baik sebagai hiburan pertunjukan maupun sarana edukasi. Teater boneka di Indonesia lebih sering dikenal dengan sebutan wayang, baik wayang kulit maupun wayang kayu, dengan beragam sebutan yang mempunyai ciri khasnya masing-masing. Beberapa contoh teater boneka yang ada di Indonesia diantaranya Si Unyil, Si Komo, Wayang Motekar, Wayang Tapiv, Wayang Kakufi, Wayang Bunglon, Wayang listrik, dan Papermoon Puppet Theatre (Nalan, 2015).

Selain menjadi kultur Indonesia, teater boneka dapat digunakan sebagai cabang seni pertunjukan yang multifungsi. Teater boneka dapat digunakan sebagai media pendidikan, pembentukan karakter, sekaligus pencerahan bagi masyarakat (Syarizka, 2014). Teater boneka dapat memberikan gambaran beragam peristiwa seperti riwayat hidup tokoh, peristiwa penting yang dialami, konflik batin, dan konflik antar sesamanya atau dengan alam sehingga teater boneka dapat diapresiasi oleh segala usia. Oleh karena itu teater boneka menjadi teater yang mempunyai kedudukan strategis dalam menggambarkan pesan-pesan kemanusiaan yang mengembangkan kesadaran penonton tentang berbagai aspek kehidupan (Nalan, 2015).

Teater boneka juga dapat dijadikan sebagai sarana dalam bentuk pengenalan Indonesia kepada dunia. Pengenalan Indonesia saat ini memang sangat mudah dengan keberadaan ragam corak khas seperti batik. Namun, hal ini juga dapat dibawakan dengan cara lain seperti pengenalan melalui teater boneka yang sangat khas dari Indonesia. (Silviani, Hazmi, & Fariha, 2017)

Akan tetapi perkembangan teater boneka di Indonesia saat ini masih belum signifikan. Berdasarkan hasil depth interview dengan Maria Tri Sulistyani sebagai pelaku seni teater boneka, kelompok teater boneka di Indonesia belum mempunyai jumlah yang banyak dan pada umumnya kelompok teater boneka tidak berlangsung lama hanya beberapa proyek kemudian menghilang. Kemudian

masih jarang teater yang menggunakan boneka sebagai media teater. Sebagian besar masih menggunakan media boneka sebagai media mendongeng.

Perkembangan yang masih lambat ini juga dikuatkan oleh CNN Indonesia. Meskipun merupakan salah satu bentuk kesenian yang digeluti sejak tahun 2000-an, jenis kesenian ini masih mengalami perkembangan yang “patah – patah” menurut Maria Tri Sulistyani dalam wawancara yang mereka lakukan. Masih belum terdapat pelaku teater boneka lain yang konsisten dalam 10 tahun perjalanan Papermoon. Adapun satu atau dua pelaku teater boneka, namun tidak memiliki kontinuitas yang berkelanjutan. Keadaan lingkungan dan perkembangan yang kurang mendukung dari masyarakat sendiri menjadi salah satu faktor penyebab kurang berkembangnya dunia teater boneka ini. (Putra M. A., 2016)

Jika pelaku seni teater boneka tidak dapat bertahan lama, maka masyarakat akan mempunyai pengetahuan yang kurang terhadap budaya teater boneka di Indonesia sehingga apresiasi masyarakat terhadap teater boneka akan berkurang. Selain itu, sumber daya manusia pada industri teater boneka juga akan berkurang. Padahal seni teater merupakan salah satu industri yang padat tenaga kerja jika dilihat dari *employment coefficient* subsektor seni pertunjukan yang menunjukkan bahwa jumlah tenaga kerja yang harus dipekerjakan untuk membuat output sebesar 100 juta rupiah adalah minimal 2,7 atau 3 orang sedangkan untuk output yang sama, subsektor lain hanya mampu menyerap 1 tenaga kerja (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2014). Hal ini dapat disebabkan karena apresiasi masyarakat terhadap teater boneka berkurang, sehingga pertunjukan yang diselenggarakanpun akan semakin jarang kemudian akan mengganggu roda ekonomi pendapatan para pegiat seni teater. Upah yang diterima akan tidak sebanding dengan apa yang telah dilakukan mengingat biaya produksi yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan sebuah pertunjukan sangat besar (Syarizka, 2014). Hal ini tentu akan mempengaruhi semangat para pelaku seni teater boneka untuk bertahan pada industri tersebut.

Oleh karena itu sebagai upaya peningkatan apresiasi dan pelestarian teater boneka, perlu adanya inovasi baru yang dilakukan oleh pelaku seni teater boneka. Inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman dalam teater boneka akan tetap mengandung unsur budaya selama tetap menampilkan sisi kebangsaan dan ciri

khas Indonesia baik secara visual maupun interaksi dengan penonton. Harapannya, ketika pelaku seni teater boneka menggunakan inovasi yang sesuai dengan zamannya, masyarakat akan lebih tertarik untuk mengetahui tentang teater boneka sehingga industri teater boneka akan dapat berkembang.

Teater yang dapat memberikan sentuhan inovasi baru adalah PapermoonPuppet Theatre. Papermoon menjadi pahlawan masa kini dalam seni pertunjukan (Agnes, 2016). Papermoon sebagai pelaku seni mempunyai karya yang sangat inovatif. Penyajian seni teater yang sangat eksperimental dengan menggunakan media boneka sebagai pemeran utama dalam ceritanya menjadi poin *plus* dari pelaku teater ini. Penggunaan media boneka ini membuat kelompok teater Papermoon mampu menyajikan cerita bagi kalangan yang lebih luas dari anak - anak hingga dewasa.

Dalam pertunjukan yang ditampilkan, Papermoon senantiasa membawakan sebuah inovasi. Teater boneka yang mana kebanyakan di Negara kita didominasi oleh pengembangan – pengembangan dari wayang. Contoh dari teater tersebut seperti wayang sampah, wayang bocor, dan wayang hiphop yang sedang trend. Teater tersebut masih berangkat dari wayang dan juga dimainkan dengan logika pewayangan, bukan sebagaimana teater ditampilkan. Papermoon memposisikan boneka yang dimainkan sebagai media teater, bukan media mendongeng. Dari situlah, pertunjukan teater boneka yang dibawakan memiliki kesan yang berbeda terhadap audiens. Perkembangan teknologi pun ikut diterapkan dalam sebuah pembuatan seni pertunjukan Papermoon. Pada Artjog 2013 yang diselenggarakan 6-20 Juli 2013 di Taman Budaya Yogyakarta, Papermoon menggelar pertunjukan berjudul Laki – Laki Laut. Di akhir pementasan tersebut, Papermoon menampilkan sebuah instalasi bak komedi putar yang diisi oleh boneka – boneka khas Papermoon dan masing – masing dari boneka tersebut dapat bergerak ketika berputar.



Gambar 1.1 Komedi Putar diisi oleh boneka – boneka khas Papermoon

Sumber : Papermoonpuppet.com

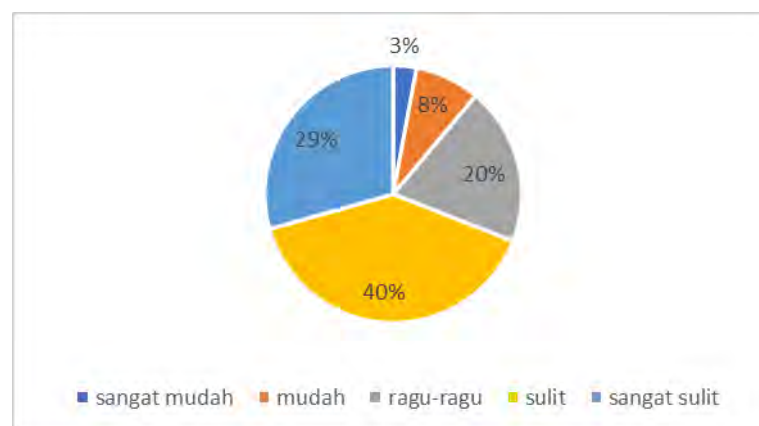
Inovasi yang dibawa oleh Papermoon Puppet Theatre turut mengantarkan kelompok teater ini meraih beberapa prestasi di dalam maupun luar negeri seperti berkesempatan untuk menjadi seniman residensi Fellowship of Asian Cultural Council di New York selama 6 bulan pada tahun 2009. Pada residensi ini mereka melakukan observasi mengenai dunia teater boneka di New York dan kota lain di sekitarnya. Pada tahun 2010, Papermoon juga berhasil mendapatkan kesempatan residensi di Yfest at Esplanade Theater of The Bay, Singapura (Juli-Agustus 2010) (Adzani & Michellia, 2013) menyajikan karyanya yang berjudul "MWATHIRIKA" di berbagai negara seperti Amerika Serikat, Australia, Scotlandia, dan Britania Raya dalam 5 tahun perjalanan karyanya. Penampilan MWATHIRIKA di Scotlandia yang merupakan festival bergengsi dunia yaitu Edinburgh Fringe Festival (Sulistyani, 2015). Di tahun 2015 Papermoon Puppet Theatre diundang oleh *University of New Hampshire* untuk berkolaborasi dengan mahasiswa jurusan Seni Teater dan Tari. Di sini, Papermoon dipercaya untuk menangani kelas dalam satu semester dan membuat sebuah pertunjukan perdana tingkat dunia berjudul "SEMATAKAKI".

Berdasarkan pemaparan diketahui bahwa inovasi yang dilakukan Papermoon tersebut sukses untuk mengembangkan teater boneka miliknya. Papermoon menunjukkan bahwa penggunaan inovasi serta penanaman *mindset* bahwa boneka dijadikan sebagai bagian dari teater tidak hanya sekedar alat untuk bercerita dapat memberikan kesan teater boneka yang berbeda. Pemikiran yang seperti inilah yang perlu ditularkan ke kelompok teater lain untuk

mengembangkan teater boneka. Papermoon juga mempunyai semangat jaman yang perlu ditularkan ke generasi lain yang lebih muda di Indonesia. Harapannya, dari inspirasi ide kreatif yang mewakili jaman tersebut akan muncul boneka-boneka lain dalam teater. Hal ini sesuai dengan visi Papermoon yang ingin mengembangkan teater boneka di Indonesia.

Pemberian inspirasi ide kreatif tersebut dapat disampaikan dengan detail melalui suatu media yang sifatnya memberikan pengetahuan (edukatif). Tetapi di Indonesia sendiri sarana untuk berbagi pengetahuan tentang teater boneka masih terbatas. Secara akademik, belum ada jurusan atau program studi yang menawarkan program teater boneka di Indonesia. Pengetahuan yang didapatkan hanya berdasarkan pengalaman dan saling *sharing* antar kelompok teater. Hal ini berbeda dengan keadaan di luar negeri di mana terdapat program studi khusus yang menawarkan program teater boneka contohnya adalah Puppet Arts Program University of Connecticut yang telah didirikan sejak 1964, kemudian Royal Central School of Speech & Drama University of London yang membuka program Puppetry: Design and performance, dan sebagainya.

Selain itu media yang dapat menjelaskan tentang teater boneka masih jarang ditemukan di Indonesia. Dari *searching* yang dilakukan terhadap situs review buku goodreads, pencarian terhadap literatur boneka yang ditemukan hanya berjumlah dua buah. Satu literatur berjenis novel dan satu lagi literature merupakan salah satu wacana non fiksi. Di sisi lain, hal ini didukung dengan hasil survey yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut.

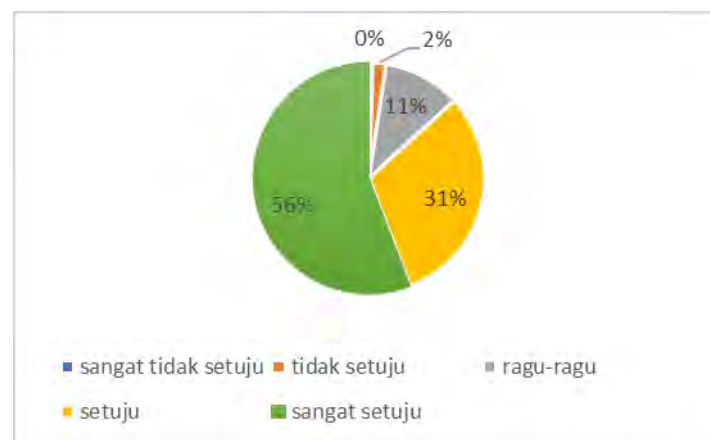


Gambar 1.2 Kesulitan Responden Mendapatkan Literatur Teater Boneka

Sumber: Hasil Kuisioner

Pada Gambar 1.2 tersebut terlihat bahwa sebagian besar responden sulit mendapatkan buku referensi atau literatur mengenai teater boneka. Secara spesifik terdapat 29% responden yang merasa sangat sulit dan 40% responden yang merasa kesulitan dalam mendapatkan literatur tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa literatur atau buku visual mengenai teater boneka masih kurang terutama buku yang berisi tentang perjalanan pelaku teater boneka yang telah sukses seperti Papermoon Puppet Theatre.

Media yang sesuai untuk memberikan inspirasi ide kreatif secara detail dan mendalam adalah buku visual. Buku visual merupakan suatu media yang dapat menuangkan informasi secara detail dan mendalam dalam menyediakan data informasi dengan adanya ilustrasi dan fotografi menarik dengan pemilihan gaya bahasa yang mudah dipahami. Buku visual ini dipilih karena mengandung ilustrasi gambar maupun fotografi yang dapat membuat narasi semakin jelas sehingga mengurangi ketidakpahaman pembaca. Hal ini didukung dengan pendapat responden pada hasil survey yang menyatakan setuju bahwa ilustrasi dan fotografi dapat membuat narasi bacaan semakin jelas.

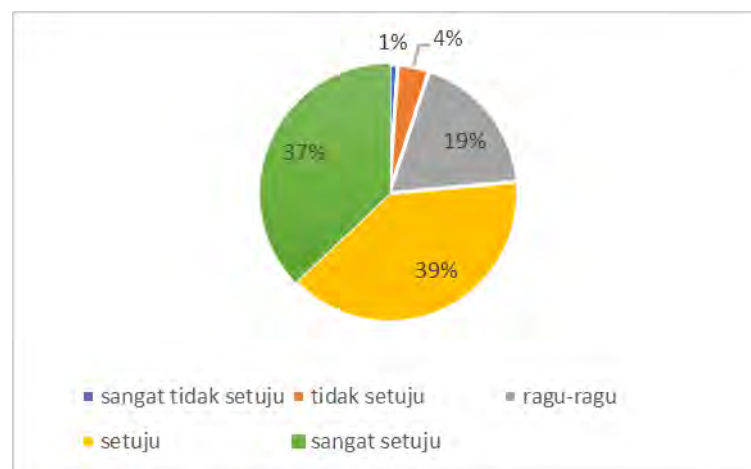


Gambar 1.3 Pendapat Responden Tentang Penggunaan Ilustrasi & Fotografi dalam Buku

Selain itu selama ini Papermoon menggunakan media sosial sebagai media informasi dan publikasi pada setiap acara Pesta Boneka yang telah berlangsung lima kali. Media sosial tersebut adalah *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*. Jumlah pengikut yang banyak di akun media sosial Papermoon membuat publikasi tersebut berjalan efektif dengan jumlah pengunjung yang selalu meningkat. Hal ini dikarenakan jumlah pengguna media sosial di Indonesia adalah sebanyak 79 juta orang atau sekitar 89,67% pengguna media sosial dari 88,1 juta orang

pengguna internet di Indonesia sehingga media sosial adalah media yang potensial untuk penyebaran informasi (Noviandari, 2015). Akan tetapi media sosial tersebut tidak dapat memberikan informasi yang detail dan mendalam tentang Papermoon Puppet Theatre. Informasi yang diberikan hanya sebatas profil singkat, pertunjukan yang dilaksanakan, dan beberapa workshop yang diselenggarakan. Padahal Papermoon juga mempunyai tujuan untuk memberikan edukasi tentang teater boneka.

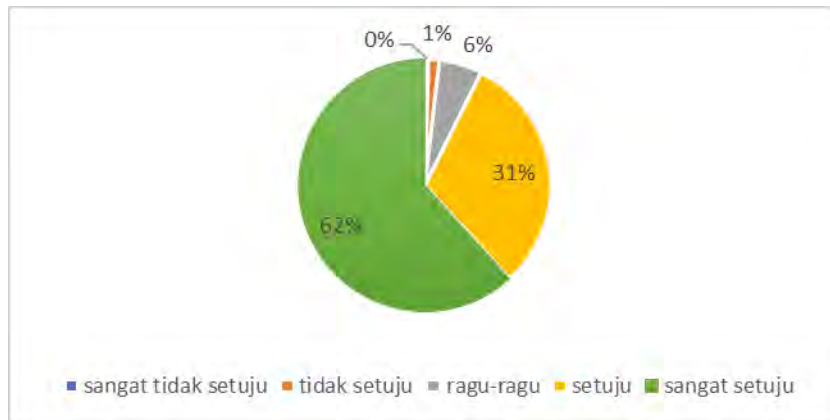
Buku visual dapat digunakan untuk referensi bagi pelaku teater boneka untuk mengetahui cara berteater yang mempunyai inovasi seperti Papermoon. Dengan membaca buku maka pembaca akan mendapatkan konten buku yang eksklusif secara detail yang belum di publikasikan di media yang lain. Selain itu buku juga dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan bagaimana proses kreatif yang dilakukan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap teater boneka. Hal ini sesuai dengan pendapat responden yang menyatakan setuju bahwa proses kreatif dalam pembuatan teater boneka akan meningkatkan apresiasi pertunjukan.



Gambar 1.4 Pendapat Responden Mengenai Proses Kreatif dalam Meningkatkan Apresiasi Pertunjukan

Buku visual ini juga sesuai dengan tujuan Papermoon yang ingin mengedukasi masyarakat untuk semakin memahami teater dan dapat membuat boneka-bonekanya sendiri, sehingga industri teater boneka Indonesia dapat berkembang. Oleh karena itu buku visual dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan tentang teater boneka sebagai upaya pelestarian budaya teater boneka dan juga untuk mengenalkan lebih dalam tentang teater boneka. Hal ini didukung

oleh pendapat responden yang menyatakan setuju bahwa buku dapat menjadi sumber edukasi.



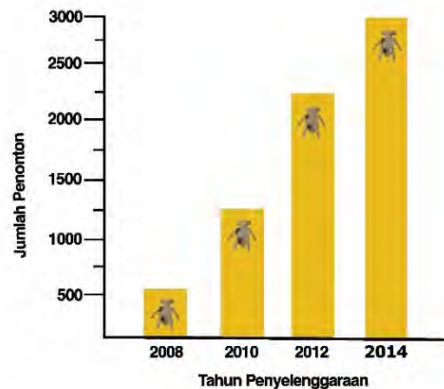
Gambar 1.5 Pendapat Responden Bahwa Buku dapat Memberikan Edukasi

Secara pangsa pasar, buku mempunyai potensi pangsa pasar produk literasi yang besar di Indonesia. Potensi tersebut dapat diukur dari potensi kelas menengah Indonesia. Berdasarkan data Bank Dunia menunjukkan bahwa 56,3% dari 237 juta populasi penduduk Indonesia atau diperkirakan terdapat 134 juta warga kelas menengah di Indonesia tahun 2010 dan diperkirakan akan meningkat menjadi 150 juta orang pada tahun 2014. Kelas menengah di Indonesia adalah dengan pendapatan \pm Rp 8000.000 (Euromonitor Research, 2012). Selain itu populasi menengah ini juga mempunyai daya beli. Buku ditempatkan pada belanja barang rumah tangga dan jasa. Pangsa pasar buku di Indonesia adalah Rp 14,1 T (Ikatan Penerbit Indonesia, 2015).

Buku visual ini ditargetkan untuk para pelaku seni teater terutama dari kalangan mahasiswa maupun masyarakat yang tertarik dengan Papermoon. Hal ini dikarenakan mahasiswa menjadi harapan teater Indonesia untuk memajukan teater boneka karena pengaruhnya sangat besar tetapi perkembangan teater mahasiswa masih kurang dan masih membutuhkan perhatian (Murdaningsih, 2015). Sehingga adanya buku tersebut diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui proses kreatif berteater boneka dan teater boneka akan dapat berkembang. Target generasi muda tersebut juga ditunjang oleh struktur usia Indonesia bahwa *median age* atau separuh dari populasi Indonesia berusia 29,9 tahun lebih dan separuhnya lagi berusia di bawah 29,9 tahun. Usia tersebut merupakan usia yang produktif sehingga menunjukkan bahwa Indonesia mempunyai penduduk usia muda yang mempunyai kekuatan kerja dan kesempatan kerja (CIA, 2016). Oleh karena itu

target kalangan muda atau mahasiswa menjadi pangsa pasar yang potensial untuk buku visual tersebut.

Selain itu buku visual ini juga ditargetkan untuk masyarakat yang tertarik dengan Papermoon. Papermoon mempunyai tren kenaikan ketertarikan masyarakat jika dilihat pada acara yang diinisiasi oleh Papermoon yaitu Pesta Boneka.



Gambar 1.6 Jumlah Pengunjung Pesta Boneka

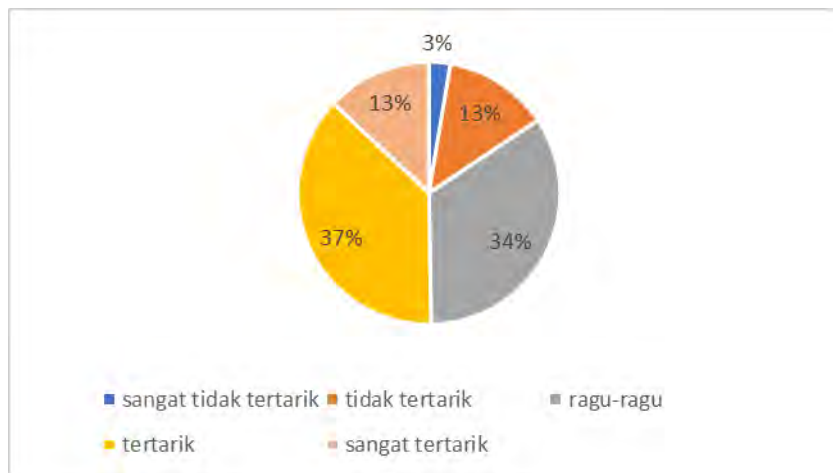
Sumber: Database Papermoon Puppet Theatre

Berdasarkan Gambar 1.6 menunjukkan jumlah pengunjung Pesta Boneka selalu meningkat setiap tahunnya sejak tahun 2008 hingga 2014. Kemudian berdasarkan hasil riset penulis, pada Pesta Boneka 5 di tahun 2016 tiket yang terjual lebih banyak dibandingkan dengan tahun lalu dan telah terjual habis. Tiket penonton dibatasi oleh Papermoon hanya 250 penonton saja tetapi kuota ditambah menjadi 300 tiket karena *overdemand* dari masyarakat. Bahkan ketika kuota ditambahpun permintaan dari masyarakat masih tinggi tetapi Papermoon tetap membatasi kuota karena ingin lebih dekat dengan *audience*.

Tidak hanya itu, pada saat pertunjukan Setjangkir Kopi dari Plaja untuk penggalangan dana untuk Pesta Boneka #5 di Jakarta saja antusias masyarakat sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan ditambahnya alokasi penonton yang tadinya tiket hanya dialokasikan untuk 500 orang dengan 10 kali pertunjukan, menjadi 600 orang dengan dua extra shows. Hal ini menunjukkan bahwa penonton semakin tertarik dengan Papermoon (Tondang, 2016)

Selain itu berdasarkan hasil riset yang dilakukan penulis juga menunjukkan bahwa responden mempunyai ketertarikan yang tinggi terhadap

Papermoon. Berikut ini adalah grafik yang menggambarkan ketertarikan responden untuk mengetahui Papermoon lebih dalam.



Gambar 1.7 Ketertarikan Responden Terhadap Papermoon Puppet Theatre

Sumber: Hasil Kuisisioner

Pada Gambar 1.7 tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Papermoon Puppet Theatre. Secara spesifik terdapat 13% responden yang sangat tertarik dan 37% responden yang tertarik mengetahui lebih dalam tentang Papermoon Puppet Theatre. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden mempunyai ketertarikan yang tinggi terhadap Papermoon Puppet Theatre sehingga hal ini dapat menjadi peluang untuk lebih mengembangkan seni pertunjukan teater boneka.

Sesuai dengan tujuan utama dari buku visual tersebut bahwa buku digunakan sebagai sumber pengetahuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat, maka buku visual ini dibuat dengan parameter edukatif. Parameter tersebut dibentuk dengan menyesuaikan pada ciri dan visi misi Papermoon pada saat pementasan, serta berdasarkan studi pada beberapa buku yang telah ada.

Buku visual yang edukatif dibentuk dengan menyesuaikan visi dan misi Papermoon. Papermoon ingin memberikan edukasi masyarakat bahwa untuk membuat suatu pertunjukan dibutuhkan usaha yang tidak mudah. Ketika masyarakat mengetahui hal tersebut maka bentuk apresiasi terhadap teater boneka akan meningkat. Selain itu Papermoon juga ingin memberikan edukasi bahwa masyarakat dapat mencoba untuk membuat boneka sendiri sehingga harapannya akan muncul teater-teater boneka baru di Indonesia. Hal ini akan membantu meningkatkan budaya teater boneka Indonesia.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa masyarakat masih mempunyai kebiasaan untuk membaca buku terutama pada saat bersantai di mana buku referensi adalah salah satu buku yang digemari oleh masyarakat. Selain itu buku visual ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai buku referensi atau literatur tentang teater boneka yang saat ini masih minim di Indonesia. Masyarakat tertarik dengan proses kreatif ber-teater boneka yang ada dalam pertunjukan. Kemudian buku juga dapat memberikan edukasi kepada masyarakat. Sehingga buku visual yang berisi tentang proses kreatif dapat menjadi jawaban untuk referensi ber-teater boneka yang inovatif dari Papermoon dan upaya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap teater boneka. Buku visual mengandung ilustrasi berupa drawing dan fotografi sehingga akan mempermudah penjelasan atau memberikan gambaran tentang narasi dalam buku. Selain itu ilustrasi juga merupakan salah satu pertimbangan terbesar oleh responden dalam memilih buku. Oleh karena itu berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan dan dari hasil kuesioner didapatkan bahwa buku visual ini mempunyai potensi untuk dipasarkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis akan merancang buku visual tentang Papermoon yang bersifat edukatif. Buku visual tersebut akan menampilkan dokumentasi fotografi kegiatan dan pertunjukan yang dilakukan oleh Papermoon yang tidak didapatkan dari media lainnya. Buku tersebut juga akan ditampilkan dengan ilustrasi yang menarik dan interaktif, gaya bahasa yang mudah dipahami, dan elemen grafis yang dapat mendukung tampilan visual sesuai dengan parameter yang digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pelaku teater boneka di Indonesia masih kurang berkembang. Sebagian besar masih bekerja pada beberapa proyek kemudian menghilang atau tidak bertahan lama.
2. Masih jarang teater yang menggunakan boneka sebagai media teater. Sebagian besar mereka masih menggunakan media boneka sebagai media mendongeng.

3. Kurangnya inovasi untuk menarik minat masyarakat terhadap teater boneka.
4. Kurangnya media informasi mengenai teater boneka di Indonesia.
5. Kurangnya media yang untuk memberikan pengetahuan atau edukasi berupa inspirasi ide dan proses kreatif tentang teater boneka.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini terdiri dari beberapa poin di bawah berikut :

1. Tidak membahas teater lain selain Papermoon Puppet Theatre maupun *Role Model* Papermoon Puppet Theatre
2. Hanya membahas proses kreatif pada judul pementasan *The Old Man's Books*
3. Pembahasan hanya dilakukan terhadap media buku visual

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku visual yang edukatif yang berisi tentang proses penggalian ide kreatif Papermoon Puppet Theatre sebagai teater boneka yang inovatif dan memberikan *insight* dalam berkarya?

1.5 Tujuan

Tujuan adanya perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat buku visual yang memberikan edukasi tentang proses kreatif berteater boneka.
2. Sebagai sumber pengetahuan dengan memberikan inspirasi ide kreatif pada generasi lain terutama generasi muda untuk dapat mengetahui bagaimana berteater boneka yang inovatif.
3. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap teater boneka di Indonesia sebagai upaya pelestarian dan pengembangan teater boneka.
4. Mengenalkan lebih dalam mengenai teater boneka, khususnya Papermoon Puppet Theatre sebagai salah satu pelaku teater boneka yang inovatif.

1.6 Manfaat

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dalam perancangan ini adalah

- a. Dapat memberikan inspirasi ide kreatif kepada generasi muda tentang bagaimana berteater boneka yang inovatif sehingga masyarakat dapat mengetahui proses berpikir kreatif dalam berkarya dan meningkatkan apresiasi pada teater boneka.
- b. Dapat mengenalkan lebih dalam mengenai Papermoon Puppet Theatre sebagai salah satu pelaku teater boneka yang inovatif.

2. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan ini adalah sebagai acuan atau referensi untuk perancangan buku visual serupa sehingga dapat mendapatkan ide kreatif yang terus berkembang.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan tematik dari buku visual disesuaikan dengan kebutuhan Papermoon Puppet Theater.
2. Sisi edukatif yang diberikan dalam buku visual sehingga dapat memberikan pengalaman lebih bagi pembaca untuk membaca buku tersebut dan mendapatkan edukasi yang bermanfaat.
3. Berisi pengenalan lebih dalam Papermoon Puppet Theater dan proses kreatif untuk mendapatkan *insight* dalam berkarya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Visual

Buku didefinisikan sebagai lembar kerja yang berjilid, berisi tulisan maupun kosong. Dalam definisi yang lain, buku visual juga diartikan sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman yang dijilid menjadi satu dan ditujukan untuk sebuah penerbitan.

Buku merupakan salah satu sarana efektif untuk menyampaikan gagasan. Dan lewat media ini juga diharapkan pembaca mampu memahami secara mendalam mengenai gagasan dan ide dari penulis. Buku juga turut berkontribusi dalam pengembangan temuan baru di berbagai bidang yang terus diperbaiki dan diperbarui secara signifikan.

Buku ilustrasi memiliki pengertian sebagai sebuah buku yang mengandung gambar – gambar atau ilustrasi yang bertujuan untuk mengedukasi atau menyediakan gambar yang mampu menginformasi dan juga mengandung unsur dekorasi menurut Douglas Harper.

2.1.1 Sistematika Buku

Terdapat beberapa bagian dalam penyusunan suatu buku. Dan tiap bagian tersebut memiliki fungsi masing – masing. Berikut merupakan gambaran sistematika buku secara umum(Rustan, 2014) :

A. Bagian depan

1. Cover depan (berisikan judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya).
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerbitan dan perijinan.
4. Dedication, pesan atau ucapan terima kasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang / pihak lain.
5. Kata pengantar dari pengarang.
6. Kata sambutan dari pihak lain (editor atau pihak ahli)
7. Daftar isi.

B. Bagian isi

Merupakan bagian utama buku yang terdiri dari bab dan subbab. Tiap bab memiliki pokok pembahasannya yang berbeda.

C. Bagian belakang

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah
3. Daftar gambar
4. Cover belakang (bisa berisi gambaran singkat mengenai isi buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, dan elemen visual teks lainnya)

2.1.2 Penulisan Buku

Dalam menulis sebuah buku terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Berikut beberapa hal yang dapat diperhatikan agar buku yang ditulis dapat disajikan dengan baik kepada pembaca.

2.1.2.1 Alur Cerita

Alur cerita dapat diartikan sebagai pergerakan cerita dalam suatu buku. Atau juga bisa diartikan sebagai urutan dari awal dimulainya cerita hingga tahap akhir dari cerita tersebut. Keberadaan dari alur ini sangat penting, karena dengan adanya hal tersebut mampu membantu pembaca dalam memahami secara utuh apa yang sedang disampaikan oleh penulis dalam suatu cerita atau tulisan. Banyak hal dapat dilakukan agar alur yang disajikan lebih baik, salah satunya adalah dengan membuat kerangka yang mampu membantu memberikan gambaran garis besar cerita (Efendi, 2013).

Terdapat berbagai macam jenis alur dalam penulisannya. Dimana tiap jenis alur ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan penulis. Beberapa jenis alur tersebut yaitu (Tasnim, 2013):

a. Alur lurus atau progresif

Dalam alur ini cerita disajikan secara runtut dari tahapan awal (pengenalan), tengah (konflik, klimaks), dan akhir (penyelesaian). Jenis alur ini umum disajikan dalam berbagai karya berjenis fiksi.

b. Alur sorot balik atau flashback

Dapat disebut juga sebagai alur regresif. Dalam penyajian cerita, alur ini tidak harus urut dimulai dari awal cerita. Cerita bisa disajikan dari bagian tengah (konflik, klimaks) atau bagian akhir (penyelesaian).

c. Alur campuran

Jenis alur ini merupakan gabungan dari kedua jenis alur sebelumnya. Yaitu gabungan dari alur progresif dan regresif.

Selain jenis alur yang digunakan, terdapat juga tahapan alur. Tahapan alur sudah disinggung pada penjelasan sebelumnya. Berikut merupakan tahapan alur yang membangun suatu cerita :

a. Bagian pembuka atau eksposisi

Pada bagian ini dibuka dengan pengenalan tokoh. Selain tokoh dalam bagian ini juga bisa diceritakan tempat terjadinya cerita atau peristiwa. Peristiwa yang sedang terjadi dan telah terjadi juga mulai disinggung dalam bagian ini.

b. Komplikasi

Dalam bagian ini hal - hal yang memicu konflik mulai naik. Dalam kata lain bagian ini merupakan bagian yang bisa digunakan untuk menaikkan tense dari audiens.

c. Klimaks

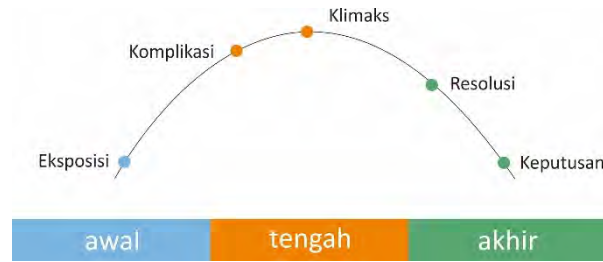
Klimaks menjadi bagian dimana konflik atau permasalahan yang disajikan mencapai puncaknya.

d. Resolusi

Dalam bagian konflik yang terjadi dalam cerita mulai reda. Tense dari penceritaan mulai menurun pada bagian ini.

e. Keputusan

Di sini merupakan tahap dimana penyelesaian mulai diangkat. Audiens mendapatkan kesimpulan dari cerita yang dibawakan pada bagian ini.



Gambar 2.1 Grafik tahapan alur

Sumber : Penulis

2.1.2.2 Ragam Bahasa

Pemilihan ragam bahasa menjadi salah satu faktor yang penting dalam menulis sebuah buku. Ragam bahasa yang dipilih disesuaikan dengan target pembaca dari tulisan yang dibuat. Hal ini merupakan salah satu langkah agar tulisan tersebut lebih sesuai dengan konteks buku yang dibuat.

Ragam bahasa dibagi menjadi dua jenis berdasarkan situasi pemakaiannya. Dua jenis ragam bahasa itu yakni ragam bahasa formal dan nonformal. Berikut penjabaran dari kedua jenis ragam bahasa ini (Umroh, 2015)

a. Ragam bahasa formal

Ragam bahasa formal dapat diartikan sebagai pemilihan bahasa dimana kaidah berbahasa Indonesia yang baik dan benar sangat diperhatikan disini. Jika dalam konteks penulisan penggunaan ragam bahasa ini sangat cocok digunakan untuk menulis makalah, menulis proposal, menulis surat resmi ataupun menulis laporan. Berikut merupakan ciri - ciri yang terdapat pada ragam bahasa formal :

- Memiliki unsur wajib yang tepat, sehingga kelengkapan isi proposisi terpenuhi
- Ketepatan penggunaan kata fungsi ataupun tugas. Maksud dari penjelasan tersebut yaitu kata yang bertugas ataupun berfungsi menandai hubungan antar kalimat.
- Sebagai alat pengungkap penalaran
- Tampilan esei disajikan secara formal. Maksud dari pernyataan ini adalah gagasan yang diungkapkan disajikan secara utuh dalam bentuk kalimat.

b. Ragam bahasa nonformal

Jenis ragam bahasa ini dapat diartikan sebagai ragam yang tidak harus sesuai dengan kaidah berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam konteks penulisan, jenis ragam bahasa ini umum digunakan dalam penulisan surat kepada kerabat, teman, pacar, atau bahkan dalam penulisan catatan harian. Berikut merupakan ciri - ciri dari penggunaan ragam bahasa nonformal :

- Dalam bahasa informal tidak terdapat penggunaan unsur formatif (afiks)
- Pada kata bentukan, afiks (imbuhan) yang digunakan tidak sempurna
- Terdapat unsur formatif (bahasa daerah)

2.1.2.3 Gaya penceritaan

Terdapat beberapa teori dari ahli yang menjelaskan mengenai hal ini. Salah satu di antaranya seperti pendapat dari (Sumardjo & Saini, 1994) yang menyatakan bahwa gaya adalah sesuatu yang lembut, rumit, dan penuh rahasia dalam karya seni.

Dalam aspek verbal karya sastra terdapat pengelompokan yang terbagi menjadi 3 aspek dalam membawa pembaca dari wacana ke dalam fiksi. 3 aspek tersebut tepatnya yakni pengelompokan secara modus, kala dan sudut pandang. (Todorov, 1985).

- A. Modus : merupakan tingkat kehadiran peristiwa yang diceritakan dalam teks. Sering pula disebut dengan ujaran atau wicara. Gerard Genette membaginya menjadi 3 tingkat lagi yaitu gaya langsung (ujaran tak mengalami perubahan dan bisa disebut ujaran yang dilaporkan), tak langsung (disampaikan dengan cara menggabungkan kaidah bahasa dengan cerita penutur), dan yang diceritakan (memaparkan isi dari tindakan menyampaikan tanpa mempertahankan unsurnya)
- B. Kala (waktu) : terdapat dua jalur waktu dalam kategori ini. Yaitu waktu dunia yang digambarkan (tataran peristiwa atau cerita) dan waktu wacana yang menggambarkan (tataran penceritaan). Dari hubungan kedua hal ini

terdapat hubungan yang dapat dilihat seperti urutan waktu, lama waktu berlangsung dan frekuensi.

C. Sudut pandang : merupakan ciri yang dapat digunakan sebagai penghubung antara wacana dan fiksi. Dan poin ketiga ini juga merupakan suatu cara dari pengarang dalam menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Stanton (1965) yang dikutip dalam (Rahmanto & Hariyanto, 1998) membagi sudut pandang dalam 4 kategori spesifik :

- *First person central* – sudut pandang orang pertama sentral. Tokoh utama merupakan pengarang yang terlibat secara langsung dalam cerita.
- *First person peripheral* – sudut pandang orang pertama sebagai pembantu. Merupakan sudut pandang dimana tokoh “aku: menjadi pengantar bagi tokoh lain yang memegang peran lebih penting dalam cerita.
- *Third person omniscient* – sudut pandang orang ketiga serba tahu. Pengarang berada di luar cerita dan dapat berdialog dengan pembaca.
- *Third person limited* – sudut pandang orang ketiga terbatas. Pengarang menggunakan sudut pandang orang ketiga sebagai pencerita yang terbatas hak berceritanya, hanya menceritakan apa yang dialami tokoh utama dalam cerita.

2.2 Ilustrasi

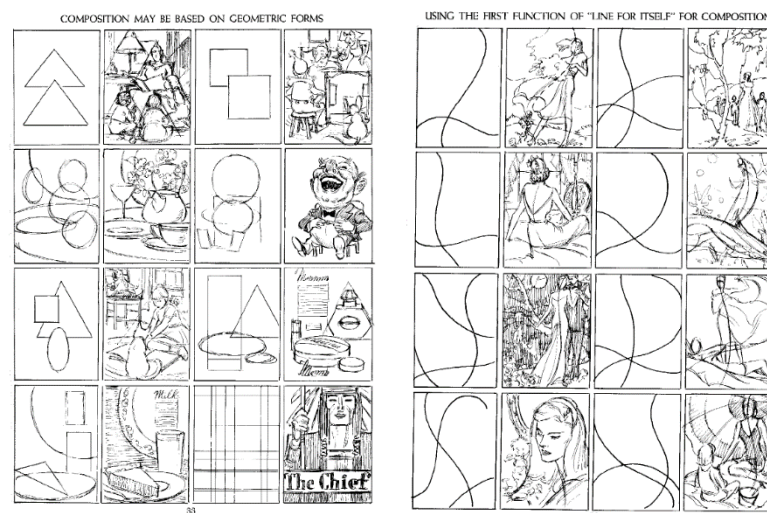
Ilustrasi merupakan salah satu turunan ilmu dari adanya disiplin ilmu yang lain. Tepatnya seni dan desain. Ilustrasi berdiri tepat di antara kedua ilmu ini (Crush, 2005). Untuk membuat sebuah ilustrasi yang komunikatif dan estetis ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Hal - hal tersebut antara lain garis, *tone*, dan warna.

2.2.1 Garis

Garis merupakan unsur yang paling sederhana dalam desain. Bagi orang awam, sebuah garis hanya akan bermakna garis. Bagi seorang artis, sebuah garis

akan memiliki arti yang lebih. Garis dapat dijadikan sebagai ide awal dalam sebuah proses pengerjaan suatu karya. Atau dalam kata lain, sebuah garis dapat berarti sebagai sebuah aset bagi artis. Berikut fungsi dari sebuah garis :

- a. Menyampaikan keindahan instrinsik dari unsur garis tersebut
- b. Membagi atau membatasi area kerja
- c. Menggambarkan sebuah pemikiran atau simbol - simbol tertentu
- d. Untuk menggambarkan bentuk melalui kontur atau tepi
- e. Untuk menangkap dan mengarahkan pengamat dalam gambar tertentu
- f. Untuk membuat gradasi abu - abu (*Monochrome*)
- g. Untuk membuat sebuah desain atau penataan



Gambar 2.2 Komposisi garis geometris & organis

Sumber : Creative Illustration by Andrew Loomis

2.2.2 Tone dan value

Tone merupakan unsur yang sering dibahas dalam dunia ilustrasi. Pemahaman yang baik tentang unsur ini mampu meningkatkan kualitas dari ilustrasi yang diberikan. Dalam hal ini juga berkaitan dengan istilah *value*. *Value* dapat didefinisikan tentang seberapa gelap atau seberapa terang suatu warna (Mcnee, 2011).

Tone dan *value* merupakan unsur yang perlu diperhatikan dalam ilustrasi. *Tone* terjadi karena adanya pertemuan antara cahaya dan bayangan. Pada setiap objek terdapat *local value* atau bisa dikatakan warna. *Tone* dibentuk karena adanya

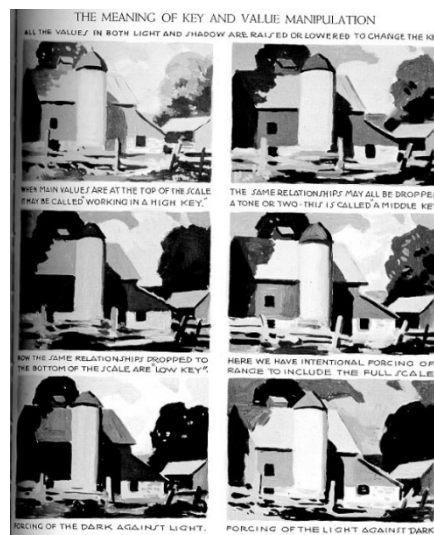
cahaya yang datang pada benda tersebut (Loomis, 1947). Adanya perbedaan intensitas cahaya yang datang pada suatu benda memberikan nilai tertentu pada *tone* tersebut. Terdapat hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan ilustrasi agar memiliki *tone* yang baik, yaitu :

a. Intensitas cahaya dan hubungannya dengan bayangan

Keberadaan cahaya berhubungan sangat erat dengan bayangan. Kedua elemen akan saling berkaitan satu sama lain. Ketika cahaya datang pada suatu objek maka akan terdapat bayangan. Semakin tinggi intensitas cahaya maka semakin tinggi intensitas bayangan yang terbentuk. Semakin rendah intensitas cahaya yang datang maka *tone* bayangan akan semakin mendekati *value* pada bagian cahaya.

b. Hubungan *value* dengan semua *tone* yang berdekatan

Sebuah benda yang terkena cahaya langsung akan terlihat lebih terang atau lebih gelap bila dibandingkan benda - benda di sekitarnya. Benda yang terkena cahaya langsung dan tidak akan memiliki perbedaan *value*. Hubungan perbedaan *value* antar benda ini yang nantinya akan menjadi kunci *value*. Dengan memahami hubungan *value* antar *tone* tersebut, seorang artis dapat dengan mudah menyajikan suatu karya dalam *value* rendah ataupun tinggi. Pada gambar di bawah merupakan contoh penerapan *key value* yang berbeda - beda pada satu objek yang sama.



Gambar 2.3 Penerapan *Key Value* Pada Sebuah Karya

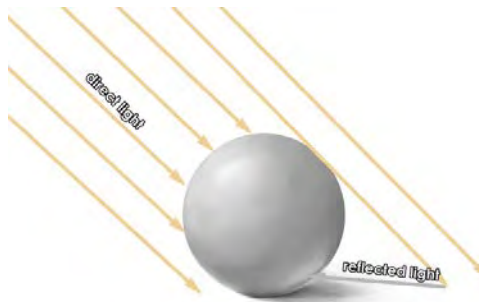
Sumber : Creative Illustration by Andrew Loomis

c. Identifikasi sifat dan kualitas cahaya

Cahaya matahari secara alami sangat dipengaruhi oleh waktu. Saat pagi hari, siang hari, hingga malam hari, cahaya yang jatuh mempengaruhi *tone* pada suatu objek. Pada waktu waktu tertentu cahaya alami akan memberikan kualitas yang baik pada objek yang disinari. Pemilihan waktu yang tepat dalam penyinaran dan pemahaman hubungan *value* dalam waktu tersebut menjadi hal yang esensial bagi seorang *artist*.

d. Penggabungan pengaruh dari refleksi suatu cahaya

Secara alami setiap benda pasti memiliki bagian yang terkena cahaya dan tidak. Bagian yang tidak terkena cahaya akan menimbulkan bayangan. Hubungan *value* dari cahaya dan bayangan sangat dipengaruhi dari waktu penerangan itu sendiri. Namun ada kalanya hubungan bayangan dan cahaya hanya dipengaruhi waktu penerangan. Cahaya yang jatuh pada suatu benda dan latar disekitarnya (terlebih latar putih) akan menimbulkan efek pantul cahaya. Efek pantul dari cahaya ini akan mempengaruhi *value* dari *tone* benda tersebut.



Gambar 2.4 Pengaruh Cahaya Pantul Terhadap *Tone* Dan *Value* Suatu Benda

Sumber : design.tutsplus.com



Gambar 2.5 *Tone* Hitam Putih Pada Gambar *Still Life*

Sumber : lilaccu.deviantart.com

Pemahaman *tone* yang baik akan sangat berguna untuk mengkomposisikan objek yang digambar. Penggunaan *tone* yang tepat dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menentukan point of interest (POI) dalam suatu ilustrasi. Selain sebagai POI, penggunaan yang tepat juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mengarahkan alur audiens dalam melihat suatu karya.



Gambar 2.6 Komposisi Gambar Berdasarkan *Tone*

Sumber : Creative Illustration by Andrew Loomis

2.2.3 Warna

Warna adalah hal yang sering ditemui dalam kehidupan sehari - hari. Pengertian dari warna sendiri adalah pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang dimiliki oleh permukaan benda (Johan, 2012). Jadi warna dapat dilihat karena adanya pantulan cahaya yang dipantulkan dari suatu benda ke mata pengamat.

Warna dapat digunakan untuk menarik perhatian pengamat menuju point of interest (POI). Penggunaan warna yang kontras dapat menarik perhatian dari pengamat (misalkan hijau dengan merah atau hitam dengan kuning). Penggunaan warna yang netral dengan pelataran akan memberikan kesan yang samar (Sastrowinoto dalam Negara & Trinawindu, 2013). Dari hal tersebut pemilihan warna harus disesuaikan dengan konteks yang ingin dicapai.

Dalam penceritaan, penggunaan warna juga mampu membantu penyampaian komunikasi. Dengan penggunaan warna tertentu pengamat akan mendapatkan atau menangkap mood tertentu. Di setiap negara dan budaya yang berlaku, setiap warna memiliki arti tersendiri (Hendratman dalam Makhroyani, 2013). Namun, secara universal tiap warna memiliki makna sebagai berikut :

- a. Merah dapat ditafsirkan sebagai cinta, perjuangan, nafsu, aktif, agresif, dominan, kemauan keras, persaingan, kemarahan, *passion*, sensualitas, keberanian, energi, kehangatan dan bahaya.
- b. Biru dapat memiliki makna Ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan, keyakinan dan keseriusan. Di lain sisi, warna ini sangat ideal bagi anak yang hiperaktif. Selain itu juga sangat cocok digunakan untuk ritual meditasi dan penyembuhan (Audinovic, 2013).
- c. Kuning melambangkan Optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira, santai, suka cita, energi, perhatian.
- d. Hijau dapat menggambarkan keharmonisan, kesegaran, ambisi, keserakahan, alami, sehat, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, dan Kekuasaan.
- e. Ungu bisa digunakan dalam menyampaikan spiritualitas, misteri, kebangsawanan, kesombongan, dan keangkuhan.
- f. Orange mengkomunikasikan energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, hangat, kesenangan, keberanian, antusiasme, dan rasa percaya.
- g. Coklat memiliki makna tanah/bumi, kenyamanan, daya tahan, suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan, kenyamanan, kekuatan, kemalasan, dan isolasi.
- h. Abu-abu bermakna intelek, futuristik, modern, kesederhanaan, sedih.
- i. Putih dapat digunakan dalam menyampaikan kepolosan, kemurnian, kebersihan, kesucian, dan tidak bersalah.
- j. Hitam mampu digunakan dalam penyampaian seperti jahat, canggih, kematian, ketakutan, sedih, dan anggun.

2.2.4 Gaya Gambar

Gaya gambar menjadi elemen visual yang pokok dalam buku bergambar. Sebuah gaya gambar mampu memberikan ketertarikan pada audiens untuk melihat buku yang dibaca.

Berikut adalah beberapa gaya gambar yang sering digunakan untuk buku ilustratif:

a. Realisme

Merupakan gaya gambar yang bersifat basic. Dalam gaya gambar ini nilai estetis tergantung pada seberapa mirip gambar dengan aslinya. Kesesuaian ini didukung dengan proporsi anatomi dalam manusia atau benda yang sesuai dengan kenyataan. Kualitas render juga sangat berpengaruh dalam hal ini. Gaya gambar ini cocok digunakan untuk mengkomunikasikan suatu objek yang butuh tingkat ketepatan dalam gambar tinggi. Seperti ensiklopedia atau semacamnya.

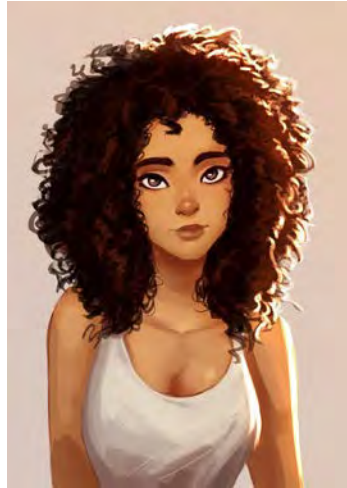


Gambar 2.7 Gaya Gambar Realism

Sumber:<http://bit.ly/2jm51Se>

b. Semi-Realisme

Merupakan penyederhanaan bentuk dari gambar realis. Bisa dibilang gaya gambar ini adalah gabungan dari bentuk gambar kartun dengan realis. Gambar dengan gaya seperti ini terkesan ringan dan memiliki fleksibilitas dalam penerapannya. Biasanya gaya gambar satu ini diterapkan pada buku novel atau buku pengetahuan ringan.



Gambar 2.8 Gaya Gambar semi – realis

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/478507529135731183/>

c. Dekoratif

Merupakan gaya gambar yang menitikberatkan pada ornament yang berfungsi sebagai kesan estetis. Pada jenis gaya gambar satu ini merupakan eksplorasi penyatuan berbagai elemen gambar menjadi satu bentuk yang seragam. Gaya gambar ini mampu merepresentasikan era tertentu.



Gambar 2.9 Gaya Gambar Dekoratif

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/120682464995537653/>

2.3 Fotografi

2.3.1 Jenis jenis fotografi

Terdapat beberapa jenis fotografi yang perlu dipahami dalam hubungannya dengan riset yang sedang dilakukan. Berikut merupakan beberapa jenis fotografi yang relevan dengan studi yang sedang dilakukan (A.K., 2015) :

A. Fotografi lansekap



Gambar 2.10 Fotografi Lansekap

Sumber : <http://bit.ly/2ifqCze>

Fotografi lansekap merupakan fotografi yang berfokus dalam menampilkan panorama, pemandangan alam dengan area foto yang memiliki perbandingan kontras sisi panjang dan lebarnya. Namun, fotografi lansekap juga bisa menyertakan makhluk hidup sebagai objek dan panorama alam sebagai pendukung. Lensa yang umumnya digunakan dalam Jenis fotografi ini adalah lensa *wide*. Penggunaan jenis lensa ini akan memberikan efek jarak pandang yang luas dan lebar.

B. Fotografi *portrait*



Gambar 2.11 Fotografi *Portrait*

Sumber : <http://bit.ly/2jm24Bi>

Merupakan jenis foto yang ditujukan untuk menonjolkan karakter suatu obyek. Jika obyek foto berupa manusia, adanya interaksi dari mata obyek

menuju kamera akan menunjukkan interaksi dan komunikasi yang lebih terhadap hasil foto nantinya. Ekspresi menjadi hal yang penting dalam jenis fotografi ini. Dapat dilihat pada contoh gambar di atas dimana ekspresi kebahagiaan terabadikan dengan jelas, dan bagaimana raut wajah pada kakek dan nenek tersebut tergambar jelas. Pada dasarnya, ekspresi dasar manusia terbagi menjadi :senang, sedih, malu, putus asa, menderita, menyendiri dan beragam perasaan lain yang menjadi poin penting dalam fotografi *portrait*.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam jenis fotografi satu ini :

- Penggunaan difragma yang lebar. Ditujukan untuk membuat efek bokeh pada *background* sehingga membuat objek utama menjadi *point of interest* dalam foto.
- Penggunaan kontak mata obyek terhadap lensa kamera. Hal ini bertujuan untuk menampilkan ekspresi agar lebih kuat. Tapi terdapat pengecualian jika pemotretan dilakukan secara spontan dan bersifat *candid*.
- Penggunaan *focal length* yang panjang. Hal ini juga berfungsi untuk memberikan efek bokeh terhadap hasil pemotretan. Sebagai contoh, jika lensa yang digunakan memiliki jarak 18-200 mm, maka perlu digunakan angka 150 (sebagai contoh) untuk memberikan efek bokeh pada hasil pemotretan.

C. *Still Life Photography*

Merupakan jenis fotografi yang menghadirkan benda mati sebagai objek utama dalam foto. Dengan penggunaan objek berupa benda mati ini, seorang fotografer memiliki kemudahan dalam mengkomposisikan benda tersebut dengan memperhatikan prinsip desain dan juga keterkaitan hubungan antar benda satu dengan lainnya. Penguasaan *lighting* menjadi hal yang mutlak diperlukan dalam jenis fotografi satu ini.



Gambar 2.12 Stilllife Photography

Sumber : <http://bit.ly/2iJvCIp>

D. Photojournalism photography

Merupakan jenis khusus dari jurnalis yang menceritakan suatu kisah atau berita dengan penggunaan gambar. Dalam jenis fotografi ini perlu memperhatikan etika dalam jurnalistik, yaitu jujur dan tidak memihak dalam pengambilannya.



Gambar 2.13 Fotografi jurnalis

Sumber : <http://bit.ly/2imAaqy>

E. Macro photography

Fotografi satu ini fokus dalam pengambilan subjek gambar yang memiliki ukuran kecil seperti serangga atau hewan kecil lainnya. Dengan jenis fotografi satu ini, fotografer mampu menampilkan detail dari subjek foto yang diambil. Misalkan, detail pada mata katak atau detail tekstur dari suatu benda.

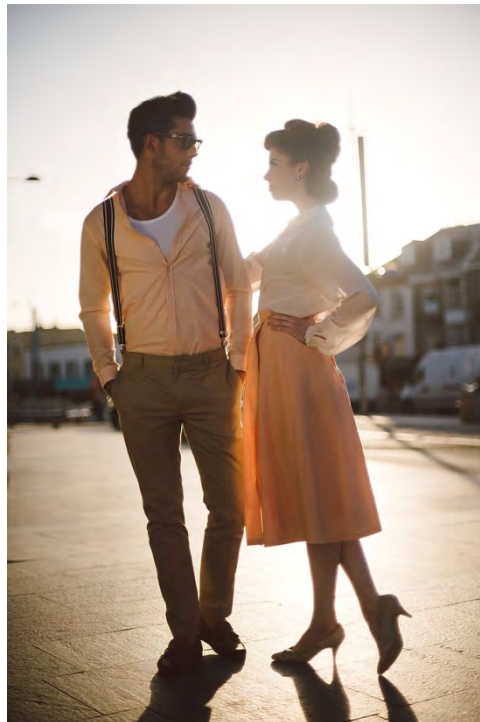


Gambar 2.14 Fotografi Makro

Sumber : <http://bit.ly/2jIX6V4>

F. Fashion photography

Merupakan jenis fotografi yang digunakan untuk menampilkan subjek berupa pakaian ataupun barang *fashion* lainnya. Dalam perkembangannya, jenis fotografi ini juga ditujukan untuk menampilkan jenis *fashion* yang dihubungkan dengan lokasi eksotis atau tematik lainnya.



Gambar 2.15 Fotografi fesyen

Sumber : <http://bit.ly/2jaq6Ch>

2.3.2 Toning fotografi

Toning dalam fotografi berfungsi untuk membangun sebuah mood atau suasana tertentu yang relevan dengan tema. Untuk tema tertentu diperlukan

sebuah pengaturan tertentu. Misalkan, pada foto yang sedang tren saat ini memiliki tingkat kontras yang rendah dan saturasi warna yang juga cenderung rendah. Hal semacam ini juga akan berbeda ketika melihat pada fotografi yang dihasilkan di jaman dahulu.

2.4 Layout

Layout dalam definisinya bisa diartikan sebagai proses penataan suatu ruang. Lebih dispeisifikkan penataan ruang karena layout tidak hanya sebatas dalam penataan suatu konten atau material pada halaman media. Layout berarti lebih luas dari sekedar itu. Ruang yang dimaksud disini sangat penting untuk dipahami oleh desainer. Dimana ruang itu sendiri terbagi lagi menurut jenis dan sifat yang dimiliki. Jenis - jenis tersebut seperti ruang formal, informal, statis dan dinamis. Karena layout ini bisa diartikan dengan penataan ruang tadi, maka sebaiknya seorang desainer perlu memahami dengan baik konten yang perlu ditata di ruang tersebut (Sukmana, Widyatmoko, & Afnita, 2009).

Sedangkan menurut Surianto Rustan, layout adalah tataletak elemen - elemen desain terhadap suatu bidang media tertentu yang mendukung konsep dan penyampaian pesan di dalamnya (Rustan dalam Sukmana, Widyatmoko, & Afnita, 2009). Definisi dari layout sudah semakin meluas dan melebur dengan definisi dari desain menurut Surianto. Beberapa orang berpendapat dengan hal ini, melayout sama dengan mendesain.

2.4.1 Elemen Layout

Terdapat beberapa elemen layout yang umum terdapat di dalam sebuah buku atau majalah. Tiap elemen tersebut memiliki fungsi masing – masing dalam buku dan juga memiliki ketentuan masing – masing (Rustan, 2014).

Untuk mempermudah pemahaman dalam bagian ini terdapat salah satu istilah yang digunakan. Istilah tersebut yaitu atak. Atak berarti ukuran kertas, margin, column, dan gutter. Dalam penataannya, atak memiliki banyak elemen yang berpengaruh dalam membangun keseluruhan atak. Elemen - elemen tersebut yaitu (Surianto Rustan dalam Prayoga, 2014) :



Gambar 2.16 Elemen Layout dalam Buku Atau Majalah

Sumber : Surianto Rustan. Layout Dasar & Penerapannya edisi 2014.

2.4.1.1 Elemen teks

- **Judul/headline/head/heading**
 Dalam suatu artikel atau tulisan biasanya diawali dengan sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul biasanya diberi ukuran yang relatif lebih besar dibandingkan dengan tulisan yang lain. Selain ditujukan untuk menarik perhatian pembaca, hal ini juga berfungsi untuk membedakan judul dengan elemen lain lainnya.
- **Deck/Blurb/Lead/Standfirst**
 Merupakan gambaran singkat tentang apa yang dibicarakan dalam body text. Biasanya terletak di antara judul dan body text.
- **Byline/Creditline/Writer's Credit**
 Diisi dengan nama penulis artikel beserta jabatan ataupun keterangan singkat lainnya.
- **Bodytext/Bodycopy/Copy/Copytext**
 Merupakan isi / naskah / artikel yang menjadi elemen layout paling banyak dalam memberikan informasi mengenai suatu topik. Keberhasilan

dari bodytext ini didukung oleh penyediaan suatu judul dan *deck* yang menarik.

- *Subjudul/Subhead/Crosshead*

Subjudul digunakan ketika artikel yang dibahas terlalu panjang. Adanya subjudul ini membagi artikel yang panjang tersebut ke dalam beberapa topik tertentu yang sejenis dalam satu artikel tersebut.

- *Pullquotes/Lifouts*

Merupakan satu atau lebih kalimat penting yang menjadi poin penting dalam suatu naskah. *Pullquotes* dapat diambil dari sebagian isi naskah suatu pembahasan yang ada di halaman. Selain itu, *pullquotes* dapat berisi kutipan atau tulisan seseorang.

- *Caption*

Merupakan keterangan singkat yang menyertai elemen visual dan *inset*. Biasanya ukurannya lebih kecil dan dibedakan secara visual.

- *Callouts*

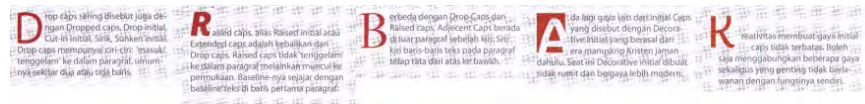
Memiliki kemiripan dengan *caption* pada dasarnya. Namun biasanya elemen ini disertakan dalam suatu visual yang memiliki keterangan lebih dari satu. *Callouts* umumnya memiliki garis penghubung dengan bagian elemen visual. *Balloon* merupakan salah satu bentuk dari *callouts*.

- *Kickers/Eyebrows*

Merupakan elemen layout memiliki fungsi untuk memudahkan pembaca dalam menemukan topik yang diinginkan. Fungsi yang lain adalah sebagai pengingat pembaca tentang lokasi terakhir tempat mereka membaca suatu topik. Berbeda dengan running head, *kickers* tidak berulang ada di setiap halaman. Bentuknya tidak harus berupa teks, warna atau gambar juga bisa digunakan.

- *Initial caps*

Merupakan huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama dalam paragraf. Hal ini berfungsi menambah nilai estetis sekaligus menyeimbangkan dalam layout.

Gambar 2.17 *Style Initial Caps*

Sumber : Surianto Rustan 2014. Layout Dasar & Penerapannya

- *Indent*
Baris pertama pada paragraph terletak menjorok ke dalam paragraph. *Hanging indent* adalah kebalikannya, baris pertama tetap di tempatnya, sedangkan baris selanjutnya menjorok ke dalam.
- *Leadline*
Merupakan beberapa kata pertama atau seluruh kata di baris paling awal paragraph yang dibedakan atribut hurufnya (bisa dari jenis huruf/style/ukuran/letterspacing/leading/warna). Fungsinya adalah untuk mempermudah audiens menemukan paragraph selanjutnya.
- *Spasi*
Jarak antara paragraf satu dengan yang lainnya.
- *Header & Footer*
Header adalah area antara batas atas kertas dengan *margin* atas. *Footer* adalah area yang terletak antara batas bawah kertas dengan *margin* bawah. Kedua bagian ini dapat diisi dengan informasi seperti *running head*, catatan kaki, nomor halaman dan lainnya.
- *Running Head/Running Headline/Running Title/Running Feet/Runners*
Berisikan informasi yang diulang dan ada di tiap halaman seperti judul buku, bab/topik yang sedang dibaca, nama pengarang, dan informasi lainnya.
- *Catatan Kaki/Footnote/Referensi/ Sumber/Resource*
Diletakkan di *footer*, berisikan informasi mendetail tentang topik dalam paragraf baik berupa referensi ataupun bahan acuan bahkan rekomendasi bacaan.
- *Nomor Halaman/Page Number*
Memberikan penomoran pada halaman yang berfungsi memudahkan pembaca dalam mencari topik tertentu.
- *Jumps/Jumplines/Continuation Lines*

Terdapat pada artikel yang panjang namun memiliki ruang yang terbatas untuk menyajikannya. Sebagai contoh, *jumps* biasanya berbunyi bersambung ke halaman A. *Continuation lines* berbunyi sambungan dari halaman A. terdapat juga *Jump Heads/Continuation Heads*. Ini berfungsi mengingatkan pembaca. Umumnya *continuationheads* berukuran lebih kecil dan lebih singkat dibanding *jump heads*.

- *Signature/Mandatories*

Umum dijumpai di *flyer*, brosur dan poster. Biasanya berisikan informasi mengenai detail kontak orang bersangkutan (alamat, nomor telpon, dan lainnya). Bisa juga disertai dengan logo perusahaan atau produk.

- Name Plate

Merupakan nama surat kabar, majalah, tabloid atau *newsletter*. Biasanya berukuran besar dan diletakkan di bagian atas halaman.

- Masthead

Berisikan informasi tentang penerbitan surat kabar/majalah/*newsletter* seperti nama staf, contributor, cara berlangganan, alamat & logo penerbit.

2.4.1.2 Elemen visual

- Foto. Suatu elemen visual dalam layout yang mampu menjadi pendukung dan penjelas dari teks atau artikel. Selain memperjelas, adanya foto tersebut mampu memberikan penambahan makna pada teks yang tertulis.
- *Artworks*. Merupakan elemen visual yang berupa karya seni selain jenis fotografi. *Artworks* ini dapat berupa sketsa, *drawing* ilustrasi, kartun dan berbagai karya lainnya. Secara proses pengerjaannya *artworks* ini boleh disajikan dari jenis karya digital ataupun manual.
- Infographics. Elemen ini merupakan fakta yang berupa data statistik hasil survei dan penelitian. Hasil survei dan penelitian tersebut disajikan dalam bentuk visual baik berupa grafik (*chart*), tabel, peta, dan diagram.
- Garis. Merupakan elemen desain yang sederhana. Namun garis dapat difungsikan sebagai pembagi dalam layout. Tak hanya membagi, garis juga dapat menyeimbangkan komposisi dan sekaligus menjadi elemen yang membuat layout menyatu (*unity*)

- Kotak. Difungsikan sebagai tempat untuk meletakkan artikel yang bersifat tambahan atau suplemen dari artikel utama. Jika elemen ini terletak di bagian pinggir maka dinamakan sebagai *sidebar*.
- *Inzet*. Merupakan elemen visual yang berukuran kecil dan diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar. *Inzet* ini difungsikan untuk memberi informasi pendukung. Untuk tambahan elemen ini disertai dengan *caption* ataupun *callout*.
- Poin. Merupakan daftar atau list dan disajikan berurutan ke bawah. Agar jelas jeda informasi ke bawah ditambahkan dengan penanda pengganti angka atau poin.

2.4.1.3 Elemen tidak terlihat

Merupakan elemen yang tidak tampak secara fisik dan terlihat oleh mata. Namun, elemen ini merupakan elemen yang sangat penting karena merupakan kerangka atau pondasi bagi elemen lain. Sehingga, elemen lain yang ada dapat terkomposisi dengan baik. Berikut elemen tidak terlihat tersebut.

- Margin. Merupakan garis pembatas antara tepi konten dengan tepi bidang halaman kerja media. Dengan adanya margin ini mampu meminimalisir apabila konten terlalu ke atas, bawah atau ke samping. Selain itu margin juga membantu konten agar tidak jatuh terlalu dalam ke batas penjilidan.
- Grid. Merupakan elemen yang sangat berguna dalam mengkomposisikan berbagai elemen layout. Dengan adanya grid ini, konsistensi dari suatu layout juga lebih terkontrol.

2.4.2 Prinsip Layout

Terdapat prinsip - prinsip layout yang perlu untuk dipahami oleh seorang desainer. Dengan pemahaman akan prinsip-prinsip ini akan mempermudah desainer dalam membuat layout yang tidak hanya estetis namun juga komunikatif dan informatif.

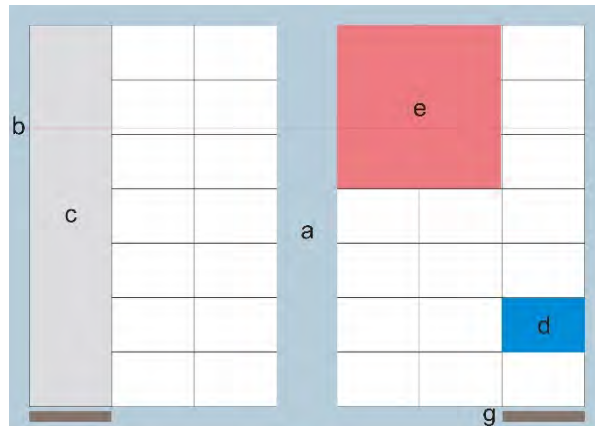
Ada 4 prinsip dalam melayout yang perlu diperhatikan oleh seorang desainer. keempat prinsip tersebut yaitu, sequence, emphasis, ballance dan unity.

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai prinsip - prinsip tersebut (Fardianzah, 2014):

- a. *Sequence* merupakan salah satu prinsip layout digunakan untuk mengarahkan pembaca dalam membaca konten yang disajikan. Adanya *sequence* membuat audiens mampu mengikuti urutan yang diprioritaskan oleh desainer. Secara definisi, *sequence* berarti hierarki, urutan, ataupun flow.
- b. *Emphasis* yaitu dengan kata lain merupakan penekanan. Penekanan ini sendiri dapat dilakukan dengan beberapa cara. Yang pertama, bisa dilakukan dengan menambah ukuran font lebih dari yang lain. Kedua, bisa dilakukan dengan memberi warna yang kontras dengan background atau elemen desain lainnya. Ketiga, dapat dilakukan dengan meletakkan di posisi yang strategis dalam bidang halaman. Keempat, bisa dilakukan dengan mengaplikasikan *style* yang berbeda.
- c. *Balance* sesuai namanya yaitu membuat sebuah komposisi yang seimbang dalam layout yang dibuat. Seimbang bukan berarti ada lingkaran berada di tengah setengah bidang kiri dan juga setengah bidang kanan. Bisa dilakukan dengan meletakkan unsur yang berbeda di tempat yang berbeda asal memenuhi unsur seimbang.
- d. *Unity* tidak hanya terbatas pada kesatuan unsur atau elemen layout yang terlihat secara fisik. Namun juga terletak pada elemen yang menyatukan secara nonfisik seperti komunikasi.

2.4.3 Grid

Grid seperti pembahasan di atas merupakan salah satu elemen tidak terlihat dari layout yang sangat penting untuk penataan komposisi. Dengan adanya grid, desain layout yang dibuat lebih konsisten dalam penataannya. Agar lebih mudah dalam memahami lebih lanjut tentang grid layout perlu penjelasan mendalam dimulai dari element-elemen pembangunnya. Berikut elemen-elemen dari sebuah sistem grid (Graver & Jura, 2012):



Gambar 2.18 Elemen-Elemen dalam Grid

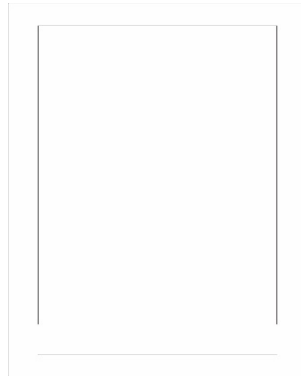
Sumber : Dokumentasi penulis

Pada gambar di atas dapat dilihat elemen - elemen yang terdapat dalam grid. Pertama pada huruf a merupakan margin sebuah area negatif terletak di antara konten dan tepi halaman. Dengan adanya margin ini mampu memberikan designer kemudahan untuk memfokuskan perhatian pembaca, space istirahat bagi mata. Kedua pada huruf b merupakan flowlines yang berfungsi sebagai garis arah untuk mengorganisir konten secara horizontal. Pada huruf c merupakan kolom, yang berguna sebagai garis arah untuk mengorganisir konten secara vertikal. Ukuran dari kolom ini sendiri fleksibel untuk mengakomodasi konten yang disajikan. Huruf d merupakan modules yang mana merupakan unit individual dari ruang dalam interval standard. Jika diulang-ulang, modul ini nantinya akan membentuk serangkaian baris dan kolom. Pada huruf e merupakan spatial zones yang merupakan gabungan dari beberapa modules. Penggabungan ini dimaksudkan untuk mengakomodasi konten yang bervariasi dalam ukuran. Huruf g merupakan markers yang berfungsi untuk menampilkan informasi substansial.

Dalam grid juga terdapat jenis - jenis struktur dasar yang diterapkan dalam kebutuhan berbeda-beda. Berbagai jenis struktur dasar grid tersebut yaitu :

- *Single column/ manuscript grid.* Merupakan bentuk paling sederhana dari berbagai macam grid. Pada grid jenis ini, konten tidak terbagi menjadi sekat - sekat yang lebih kecil. Konten disajikan dalam satu ukuran penuh. Bentuk grid ini cocok digunakan dalam buku atau *essays*. Penggunaan jenis grid satu ini membutuhkan perhatian ekstra. Karena jika tidak diatur dengan baik, dapat membuat pembaca menjadi bosan. Penggunaan elemen

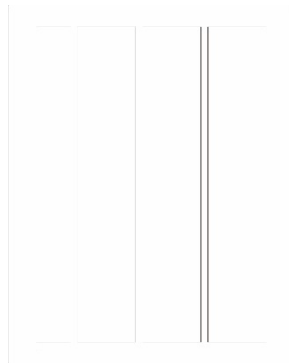
subordinate akan dan gambar mampu menambah ketertarikan dari pembaca.



Gambar 2.19 *Single Column Grid*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *Multicolumn grid*. Grid dengan jenis ini sangat cocok digunakan dalam mengatur konten yang memiliki *range* yang besar dari jenis material. Grid jenis ini bisa dijadikan sebagai alat organisir dan standarisasi komunikasi yang kuat dari sebuah konten. Sebuah kolom dapat digunakan secara individual atau bersama untuk menyajikan konten yang bervariasi dari jenis dan ukuran. Penggunaan grid kolom membuat jenis grid ini menjadi sangat fleksibel.

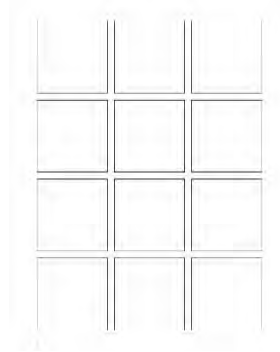


Gambar 2.20 *Multicolumn Grid*

Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Modular grid*. Merupakan jenis grid yang esensial, terdiri dari kolom dan baris dalam pembagiannya. Kombinasi dari adanya baris dan kolom ini membentuk sebuah seri dari konten yang kecil disebut modul. Dengan adanya hal ini mampu dikomposisikan baik secara vertikal maupun horizontal. Penggunaan modul dalam jenis grid ini memberikan desainer

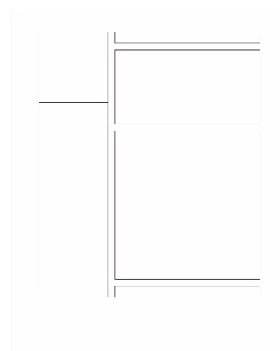
fleksibilitas dalam mengorganisir konten dengan ukuran dan bentuk spasial yang berbeda dalam halaman media. Biasanya digunakan dalam layout yang memiliki konten kompleks seperti surat kabar. Layout jenis ini juga cocok digunakan untuk mengakomodasi konten yang berupa tabel, grafik dan sejenisnya.



Gambar 2.21 *Modular Grid*

Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Hierarchical grid*. Jenis grid ini digunakan untuk menampilkan konten yang memiliki tingkat informasi yang berbeda. Biasanya digunakan dalam layout sebuah web. Dengan penggunaan jenis grid satu ini, desainer dapat menentukan prioritas dari sebuah konten dan menyajikannya dengan urutan yang lebih organis dibanding jenis *modular grid*. Jenis grid ini dapat diaplikasikan dengan baik pada desain layout *packaging*, poster dan *website*.



Gambar 2.22 *Hierarchical Grid*

Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Baseline grid*. Jenis grid ini sebenarnya dikategorikan sebagai sub-struktur. Penggunaan *baseline grid* ini berguna dalam membuat sebuah konsistensi dalam elemen tipografi dalam layout. Konsistensi terbentuk

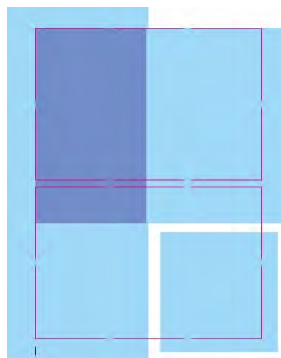
karena adanya pengaturan baris dari sebuah tipografi. Substruktur satu ini sangat berguna dalam pengaplikasian dari *multicolumn grid*.



Gambar 2.23 *Baseline Grid*

Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Compound grid*. Merupakan jenis grid yang dibentuk dari integrasi dari berbagai jenis sistem grid dalam satu layout yang terorganisir dan sistematis. Jenis grid ini tetap memperhatikan berbagai aspek yang berkaitan dengan sistem grid seperti *margins*, pelatukkan garis flow, elemen *subordinate*, seperti *compound grid* untuk menghindari kebingungan dari pembaca. Lebih dari satu struktur dapat diaplikasikan dalam satu area halaman media sebagai variasi dalam penyajian layout. Sebagai contoh lain, dalam jenis grid satu ini juga dapat ditambahkan penggunaan jenis *hierarchical grid* untuk mengakomodasi konten yang membutuhkan penyajian dari segi prioritas.



Gambar 2.24 *Compound Grid*

Sumber: Dokumentasi pribadi

2.5 Tipografi

Dalam kehidupan sehari - hari, sadar atau tidak di sekitar kita tipografi banyak menghiasi berbagai aspek. Dapat dengan mudah kita temui tipografi dalam teks sebuah buku, poster, *subtitle* film, katalog belanja, brosur, dan banyak benda lainnya yang tidak luput dari peran tipografi itu. Menurut Surianto Rustan, tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.

Terdapat beberapa istilah yang perlu dipahami dalam teori ini. Istilah tersebut seperti typeface dan font. Istilah ini dianggap memiliki arti yang sama. Bahkan seorang desainer pun akan sedikit sulit untuk mendefinisikan secara tepat kedua istilah ini. Font merupakan bentuk fisik yang digunakan untuk membuat sebuah typeface baik itu berupa stensil, mesin ketik, letterpress block, atau sebuah postscript code. Sedangkan typeface, merupakan sekumpulan karakter, huruf, angka, simbol dan tanda baca yang memiliki ciri khas tersendiri (Ambrose & Harris, 2011).



Gambar 2.25 Contoh *Font* (Mesin Ketik, Stensil, & Letterpress Block)

Sumber: twitter.com, biozof.wordpress.com, www.cottonpaperie.com

2.5.1 Jenis tipografi

Tipografi dalam prakteknya terbagi menjadi beberapa jenis menurut klasifikasinya. Terdapat 5 klasifikasi kategori dari tipografi ini sendiri, (International Design School, 2014) yaitu:

- Roman, jenis tipografi satu ini memiliki ciri khas. Permainan tebal dan tipis dalam tampilannya membuat jenis huruf satu ini mudah dikenali. Jenis huruf satu ini memiliki karakter klasik, anggun, tegas, lemah gemulai, dan feminim. Keluarga huruf satu ini sudah ada sejak abad 11 atau 12. Contoh *typeface* dari jenis huruf ini antara lain Times New Roman, Bodonia dan Georgia.

- Egyptian, keluarga huruf satu ini memiliki ciri khas dengan bentuk seperti papan. Berbeda dengan jenis huruf Roman, pada Egyptian tidak terpat permainan tebal tipis dari huruf. Setiap garis dalam huruf ini memiliki ketebalan yang hampir sama. Contoh dari jenis font satu ini yaitu Rockwell dan Typo-Slab Serif.
- Sans-serif, merupakan huruf yang mungkin hampir mirip dengan keluarga Roman. Namun, tidak terdapat kait pada ujung huruf dengan jenis ini. Selain itu, dalam jenis huruf ini tebal tipis tidak terlalu dimainkan. Huruf jenis ini memiliki kesan yang modern, kontemporer dan efisien. Contoh *typeface* yang berada di kategori jenis font ini antara lain Arial, Century Gothic, Futura, Lucida Grande, Trebuchet MS, dan Verdana.
- Script, jenis *typeface* satu ini memiliki ciri khas sesuai namanya yaitu menyerupai tulisan tangan. Ditambahkan dengan tulisan yang miring ke kanan. Jenis huruf satu ini memiliki kesan yang pribadi dan akrab. Beberapa contoh dari jenis huruf satu ini yaitu antara lain, Freestyle Script dan French Script.
- Miscellaneous, jenis huruf satu ini berbeda dengan keempat jenis huruf di atas. Jika 4 jenis huruf sebelumnya memiliki ciri-ciri yang spesifik, jenis huruf ini justru tidak. Namun, jenis huruf ini merupakan pengembangan bentuk dari jenis-jenis yang sudah ada. Penambahan ornamen ataupun garis-garis dekoratif dapat dijumpai pada jenis ini. Beberapa contoh jenis *typeface* ini yaitu antara lain Comic Sans MS, Joker dan Magneto.

2.6 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan terhadap beberapa media cetak yang telah dipublikasikan oleh Papermoon kepada masyarakat umum. Media cetak yang pernah dihasilkan tersebut berbentuk *booklet* yang digunakan oleh Papermoon sebagai sarana dalam pengenalan kelompok teater satu ini kepada masyarakat umum. *Booklet* ini hanya menyajikan sekilas profil ataupun makna dibalik judul pementasan yang mereka bawakan.

Selain media yang secara independen dipublikasikan oleh Papermoon, peneliti juga melakukan studi eksisting terhadap beberapa media cetak yang

membahas Papermoon. Diharapkan dari studi tersebut mampu memberikan penambahan dari segi konten yang perlu dibahas.

2.6.1 Mwathirika Booklet versi Bandung

Berikut merupakan gambaran secara umum mengenai *booklet* yang dipublikasikan secara independen oleh Papermoon Puppet Theatre.

Judul : Mwathirika(versi Bandung)

Jenis : Booklet

Penulis : Maria Tri Sulistyani

Tebal halaman : 15 halaman

Dimensi : 14x21 cm

Tahun Terbit : 2012

2.6.1.1 Cover



Gambar 2.26 Cover Booklet

Eksekusi cover menggunakan fotografi sebagai ilustrasi di halaman muka. Pada bagian cover depan berisikan judul pementasan dan logo dari Papermoon Puppet Theatre. Cover bagian belakang berisikan logo, alamat lengkap, serta kontak yang dapat dihubungi dari Papermoon. Tak hanya itu, berisikan pula sponsor yang ikut berkontribusi dalam proses produksi *booklet* satu ini.

Tabel 2.1 Isi dan Visual dari *coverbooklet*

Bagian	Isi	Visual
Cover Depan	• Logo	Fotografi kedua tokoh utama
	• Judul Booklet	Mwathirika dan Tipografi judul

Cover Belakang	<ul style="list-style-type: none"> • Logo Papermoon • Alamat studio • <i>Contact person</i> • Sponsor beserta logo 	<i>Shapedan permainan warna serta logo dari sponsor</i>
-----------------------	--	---

2.6.1.2 Ragam bahasa

Penggunaan gaya bahasa dalam booklet ini dapat dibbilang gabungan. Sebagai contoh, hal ini dapat dilihat dari gaya bahasa pada subbab pengenalan Mwathirika dan Papermoon yang menggunakan bahasa formal. Beda dengan subbab yang menceritakan beberapa cerita dibalik Mwathirika yang menggunakan ragam bahasa nonformal.

Tabel 2.2 Ragam Bahasa Dalam Subbab *Booklet* Mwathirika

Subbab	Ragam Bahasa
Pengenalan Mwathirika	Formal
Cerita Dibalik Mwathirika	Nonformal
Pengenalan Papermoon	Formal

2.6.1.3 Gaya penceritaan

Terdapat dua gaya penceritaan secara sudut pandang yang digunakan dalam isi booklet ini. Sebagai contoh, pada subbab pengenalan Mwathirika digunakan sudut pandang orang pertama sentral. Sedangkan pada bagian penjelasan cerita dibalik Mwathirika menggunakan sudut pandang orang ketiga serba tahu dimana hal ini dikuatkan dengan adanya penggunaan dialog serta kata ganti orang ketiga dalam narasi. Berikut merupakan ringkasan dari penggunaan sudut pandang dalam penceritaan booklet ini.

Tabel 2.3 penggunaan gaya penceritaan dalam *booklet* Mwathirika

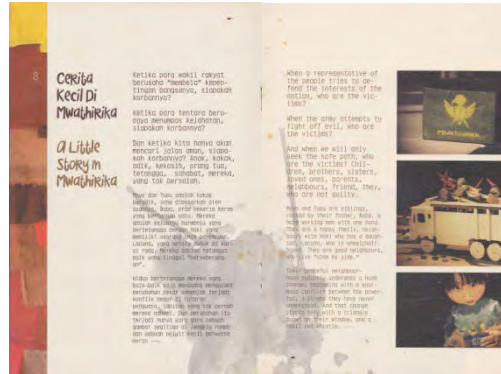
Subbab	Sudut pandang
Pengenalan Mwathirika	Orang pertama sentral
Cerita Dibalik Mwathirika	Orang ketiga serba tahu
Pengenalan Papermoon	Orang ketiga serba tahu

2.6.1.4 Isi

Menceritakan secara mendalam mengenai Mwathirika dan maksud di dalamnya. Tak hanya sampai di situ, buku ini juga membahas tentang bagaimana

asal cerita ini dibuat secara singkat. Di subbab dalam booklet ini juga diisi dengan pengenalan Papermoon Puppet Theatre serta beberapa orang yang berkontribusi dalam produksi booklet ini.

2.6.1.5 Layout



Gambar 2.27 Penggunaan Layout Dalam *Booklet*

Booklet ini menggunakan layout dengan penggunaan grid column-grid. Hal ini dapat dilihat dari aplikasi pada contoh gambar di atas. Setiap elemen baik teks ataupun gambar tersusun rapi dalam satu kolom yang sama. Margin yang digunakan dengan urutan kiri atas kanan bawah berurutan adalah 1,5, 4, 2, 2 cm.

Elemen layout yang berupa page number disajikan di bagian kiri dan kanan halaman. Hal ini menjadi poin yang menarik karena pada umumnya nomor halaman berada di daerah margin atas atau bawah. Untuk elemen layout yang lainnyaberikut merupakan rincian yang digunakan dalam booklet ini.

Tabel 2.4 Elemen Layout Teks Dalam *Booklet* Mwathirika

Elemen layout	Keterangan
Headline	Menggunaakn tipografi yang terkesan lebih mencolok
Runners	Hanya nomor halaman
Deck	Terletak antara judul dan <i>bodytext</i>
Body text	-
Pull Quotes	Digunakan dalam satu kolom yang sama dengan <i>bodytext</i> . Namun memiliki ukuran <i>font</i> yang berbeda.
Caption	12-16 kata
Masthead	Informasi yang tertampil pada bagian ini : <ul style="list-style-type: none"> • Produser

	<ul style="list-style-type: none">• Konseptor• Direktur artistic• Sutradara• Asisten desainer artistik• Pembuat boneka dan setting• Pemain boneka• Penata musik• Penata lampu• <i>Video artist</i>• Pembuat kostum• Manajer produksi• Staf produksi• Penerjemah• Perancang publikasi
Spasi	Digunakan sebagai penanda antar paragraf

2.6.1.6 Tipografi



Gambar 2.28 penggunaan tipografi dalam *booklet*

Beberapa tipografi yang terdapat dalam buku dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis font. Pengelompokkan ini didasarkan pada elemen layout yang digunakan. Berikut merupakan rincian secara mendetail dalam *booklet*.

Tabel 2.5 jenis huruf yang digunakan dalam *booklet*Mwathirika

Elemen layout	Jenis huruf	Ukuran huruf
Headline	<i>Miscellaneous</i>	36 pt
Subheadline	<i>Miscellaneous</i>	26 pt
Runners	<i>Serif / Roman</i>	22 pt
Deck	<i>Serif / Roman</i>	14 pt
Body text	<i>Serif / Roman</i>	9 pt

Pull Quotes	<i>Serif / Roman</i>	14 pt
Caption	<i>Serif / Roman</i>	7 pt
Masthead	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Miscellaneous</i> • <i>Serif / Roman</i> 	8 pt

2.6.1.7 Visual



Gambar 2.29 Penggunaan Visual Dalam *Booklet*

Dalam booklet ini menggunakan beberapa visual yang secara spesifik dapat dikerucutkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2.6 Visual Yang Digunakan Dalam *Booklet*

Aspek	Keterangan
Foto	Didominasi penggunaan jenis <i>still life</i> , <i>photojournalism</i> dan <i>portrait</i>
Garis	Penggunaan garis dapat dilihat secara imajiner pada pembagian kolom <i>bodytext</i> .
Kotak	Dapat dilihat secara jelas dan terletak di daerah pinggir kiri atau kanan halaman dan memuat nomor halaman (difungsikan sebagai <i>sidebar</i>)

2.6.1.8 Sistematika booklet

Berikut merupakan sistematika dalam *booklet* Mwathirika :

- Cover depan
- Judul bagian dalam
- Kata pengantar dari pengarang.
- Bagian isi
- Informasi penerbitan
- Ucapan terima kasih

g. Cover belakang

2.6.2 Setjangkir Kopi dari Plaja *booklet*

Judul : Setjangkir Kopi dari Plaja

Jenis Buku : *Booklet*

Penulis : Maria Tri Sulistyani

Tebal halaman: 16 halaman

2.6.2.1 Cover



Gambar 2.30 Cover *Booklet* Setjangkir Kopi Dair Plaja

Pada bagian cover depan dikemas dengan menggunakan elemen berupa fotografi sebuah cangkir yang merepresentasikan dari judul cerita tersebut. Dilengkapi pula dengan sebuah permainan tipografi dari judul cerita. Informasi yang tersaji di bagian cover depan tersebut yakni mengenai Papermoon Puppet Theatre sebagai penyaji cerita dan juga judul dari pementasan tersebut.

Pada bagian cover belakang dari booklet dikemas dengan adanya permainan border pattern dan tekstur kertas. Informasi yang tersaji di bagian belakang booklet adalah informasi mengenai sponsor yang turut serta dalam acara, dan juga alamat website dari Papermoon.

Tabel 2.7 Konten dan Visual Pada *Cover*

Bagian	Isi	Visual
Cover Depan	<ul style="list-style-type: none"> Nama Papermoon sebagai penyaji Judul Booklet 	Fotografi <i>still life</i> sebuah cangkir antik
Cover Belakang	<ul style="list-style-type: none"> Logo Papermoon 	<ul style="list-style-type: none"> Tekstur kertas

- Alamat *website*
- *Pattenr* yang berupa *border*
- Sponsor beserta logo

2.6.2.2 Ragam bahasa

Penggunaan ragam bahasa pada booklet ini didominasi oleh bahasa formal. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan kata ganti yang menggunakan kata ganti formal seperti kami dan saya. Selain itu didukung pula dengan penggunaan susunan kata yang memenuhi kaidah formal.

Tabel 2.8 Penggunaan Ragam Bahasa Pada *Booklet*

Subbab	Ragam Bahasa
Pengenalan cerita	Formal
Cerita dibalik layar	Formal
Pengenalan Papermoon	Formal

2.6.2.3 Gaya penceritaan

Penggunaan gaya penceritaan dalam booklet ini menggunakan dua jenis sudut pandang. Jika dirinci secara detail pada tiap bagian subbab maka bisa dilihat seperti pada tabel dibawah.

Tabel 2.9 Gaya Penceritaan Dalam *Booklet*

Subbab	Sudut Pandang
Pengenalan cerita	Orang pertama sentral
Cerita dibalik layar	Orang pertama sentral
Pengenalan Papermoon	Orang ketiga serba tahu

2.6.2.4 Isi

Booklet ini berisikan tentang pengenalan mengenai judul pementasan Setjangkir Kopi dari Plaja sekaligus mengenai cerita menarik dibaliknya. Dalam buku ini juga diangkat mengenai tokoh nyata yang menjadi inspirasi dalam pembuatan cerita. Beliau juga turut memberikan pernyataannya dalam booklet ini yang menjadikannya lebih bermakna. Pada bagian akhir booklet berisikan pula mengenai pengenalan Papermoon secara umum kepada pembaca.

2.6.2.5 Layout

Jenis layout yang digunakan pada booklet ini menggunakan grid dengan jenis modular grid. Hal ini dapat dilihat pada penataan elemen baik visual maupun teks dalam booklet yang ditata rapi secara horizontal maupun vertical. Pada gambar di bawah dapat dilihat penataan teks yang rapih secara vertical. Kemudian penataan teks dengan elemen gambar di sebelah kanan yang juga rapih secara horizontal.



Gambar 2.31 Penggunaan *Layout* Dalam Buku

Terdapat beberapa elemen layout yang digunakan pada booklet ini. Beberapa elemen tersebut dapat dirinci seperti yang tertulis pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.10 *Elemen Layout Dalam Booklet*

Elemen layout	Keterangan
Headline	<ul style="list-style-type: none"> Headline dikemas dalam permainan <i>typography</i> Antar headline satu dengan yang lain tidak memiliki sistematika yang sama
Runners	<i>Runners</i> pada <i>booklet</i> ini diisi dengan nomor halaman dan terletak di bagian margin bawah
Deck	Diletakkan dalam satu bagian dengan <i>headline</i>
Body text	
Pull Quotes	<i>Pull quotes</i> tidak memiliki satuan ukuran <i>font</i> yang sama. Namun, jenis <i>typeface</i> sama
Caption	6-7 kata
Masthead	Informasi yang tertampil pada bagian ini : <ul style="list-style-type: none"> Produser Konseptor Pendamping proses Direktur artistik

	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultan artistik • Penata laku • Asisten desainer artistik • Pembuat boneka dan setting • Pemain boneka • Aktor • Pemandu wisata • Penata musik • Penata lampu • Pembuat kostum • Staf produksi • Bendahara • Editor penerjemah • Dokumentasi • Sutradara • Asisten desainer artistik • Penata lampu • Perancang publikasi
Indent	Sebagai penanda paragraf selanjutnya
Byline	Berisikan tentang nama penulis, lokasi dan tanggal beserta tahun penulisan.

2.6.2.6 Tipografi

Terdapat penggunaan beberapa jenis tipografi dalam booklet ini. Penggunaan ini bervariasi terutama pada bagian headline. Tak hanya pada bagian tersebut, pulquotes juga disajikan dengan pemilihan tipografi yang berbeda. Contoh penggunaan itu dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.32 Penggunaan Tipografi Pada *Booklet*

Jika dirinci secara detail, maka akan didapatkan penggunaan jenis huruf sesuai dengan elemen layout yang digunakan. Tabel di bawah merupakan daftar penggunaan jenis huruf pada tiap elemen layout.

Tabel 2.11 Elemen *Layout* Dalam *Booklet* Setjangkir Kopi Dari Plaja

Elemen layout	Jenis huruf	Ukuran huruf
Headline	Bervariasi :	18 pt
	• <i>Script</i>	24 pt
	• <i>Roman / serif</i>	72 pt
Runners	<i>Roman / serif</i>	10 pt
Deck	<i>Sans-Serif</i>	12 pt
Body text	<i>Roman / serif</i>	11 pt
Pull Quotes	<i>Script</i>	14 pt
		9 pt
Caption	<i>Roman / serif</i>	5 pt
Masthead	• <i>Sans-serif</i>	8 pt
	• <i>Script</i>	
	• <i>Roman / serif</i>	
Byline	<i>Roman / serif</i>	8 pt

2.6.2.7 Visual

Dalam booklet ini visual yang digunakan tak hanya terbatas pada fotografi. Penggunaan visual ilustrasi juga turut menambah estetis dalam booklet ini.



Gambar 2.33 Penggunaan Visual Dalam *Booklet*

Tabel di bawah merupakan list mengenai elemen visual yang digunakan dalam booklet ini. Beberapa keterangan aspek elemen visual juga tertera dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2.12 Penggunaan Elemen Visual Dalam *Booklet*

Aspek	Keterangan
Foto	Penggunaan jenis fotografi yang bervariasi sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Portrait</i> • <i>Still life</i> • <i>Photojournalism</i>
Artworks	Ilustrasi hitam putih dengan teknik <i>inking</i>
Garis	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan garis sebagai <i>grid</i> imajiner • Penggunaan garis sebagai pembatas topik yang berbeda • Penggunaan garis sebagai pembatas kolom teks
Kotak	Digunakan dalam menyajikan topik yang berbeda dalam 1 halaman
Inzet	Digunakan untuk memperjelas visual dari objek tertentu

2.6.2.8 Sistematika booklet

Berikut merupakan sistematika dalam *booklet* *Setjangkir Kopi dari Plaja*:

- Cover depan Judul bagian dalam.
- Dedication yang ditujukan oleh pengarang untuk orang / pihak lain.
- Bagian isi
- Informasi penerbitan dan perijinan.
- Ucapan terima kasih
- Cover belakang

2.6.3 Papermoon Puppet Theatre Short Profile *booklet*

Judul : Papermoon Puppet Theatre – An Indonesian Contemporary Puppet Theatre

Jenis Buku : *Short profile booklet*

Penulis : Maria Tri Sulistyani

tebal halaman : 32 halaman

2.6.3.1 Cover

Cover dalam booklet ini tampil minimalis dengan visualisasi fotografi. Penggunaan background minimalis menampilkan kesan clean. Informasi yang tersaji dalam booklet ini juga tampil sesuai dengan keperluan yang ingin diberikan kepada para pembaca. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.34 Cover Booklet Papermoon Puppet Theatre Short Profile

Secara lengkap, informasi yang tertampil di cover tidak sebanyak pada booklet sebelumnya. Berikut merupakan informasi yang tersaji tersebut.

Tabel 2.13 Informasi pada cover Papermoon Puppet Theatre short profile

Bagian	Isi	Visual
Cover Depan	<ul style="list-style-type: none"> • Logo • Judul Booklet 	Fotografi <i>portrait</i> berbagai jenis boneka Papermoon Puppet Theatre
Cover Belakang	QR code Papermoon Puppet Theatre	Merupakan lanjutan <i>background</i> dari foto yang terletak pada halaman depan

2.6.3.2 Ragam bahasa

Penggunaan ragam bahasa dalam booklet ini merupakan bahasa formal. Dikemas dengan menggunakan bahasa asing yaitu Inggris.

2.6.3.3 Gaya penceritaan

Dalam booklet ini menggunakan sudut pandang orang ketiga serba tahu. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan kata ganti yang menggunakan kata ganti orang ketiga.

2.6.3.4 Isi

Booklet ini berisikan mengenai profil singkat Papermoon Puppet Theatre. Tak hanya itu, booklet ini diisikan dengan berbagai macam kegiatan yang telah diadakan oleh Papermoon dan kegiatan rutin lainnya workshop dan residensi.

Beberapa konten yang dibahas dalam booklet ini seperti pertunjukan Mwathirika, Setjangkir Kopi dari Plaja, dan Laki – Laki Laut. Untuk pameran yang dilakukan seperti Artworks od Mwathirika (2010), Circus of Life (2011), Living room (2011) dan Finding Lunang (2013). Pesta Boneka juga turut dibahas dalam booklet ini.

2.6.3.5 Layout



Gambar 2.35 Layout Dalam Booklet

Layout yang digunakan dalam booklet ini menggunakan jenis modular grid. Hal ini dapat dilihat pada gambar di atas, penataan elemen teks maupun visual yang secara horizontal dan vertikal rapi.

Elemen layout yang digunakan secara detail dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.14 Elemen *layout* pada *booklet* Papermoon Puppet Theatre *short profile*

Elemen layout	Keterangan
Headline	
Deck	
Byline	
Bodytext	
Subjudul	Menggunakan seni tipografi yang disesuaikan dengan subjudul
Caption	<ul style="list-style-type: none"> • Berisikan contributor foto • Berisikan informasi mengenai foto (judul, tahun, artist dan lokasi) • 2-10 kata
Indent	Penggunaan rata tengah pada <i>bodytext</i> memberikan kesan penggunaan <i>indent</i>
Leadline	Penggunaan <i>all caps</i> pada baris pertama kalimat paragraf pertama
Spasi	Menggunakan jeda spasi sebagai penanda antar paragraf
Header & Footer	
Running	Diisi dengan nomor halaman beserta subjudul
Nomor Halaman	
Signature	Berisikan logo dan kontak lengkap dari Papermoon Puppet Theatre
Masthead	

2.6.3.6 Tipografi

Penggunaan tipografi ini memiliki banyak variasi yang bergantung pada tiap subbab yang dibahas. Terlebih pada subbab pementasan yang pernah dibawakan, tiap judul dikemas dengan tipografi yang mewakili pementasan tersebut.

Gambar 2.36 Penggunaan tipografi dalam *booklet*

Penggunaan jenis dan ukuran huruf dalam booklet ini bisa dirinci seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.15 Penggunaan jenis dan ukuran huruf dalam Papermoon Puppet Theatre *short profile*

Elemen layout	Jenis huruf	Ukuran huruf
Headline	<i>Miscellaneous</i>	72 pt
Deck	<i>Sans-serif</i>	14 pt
Byline	<i>Roman / serif</i>	6 pt
Bodytext	<i>Roman / serif</i>	11 pt
		12 pt
Subjudul	<i>Miscellaneous</i>	40 pt
Caption	<i>Roman / serif</i>	6 pt
Leadline	<i>Roman / serif</i>	12 pt
Running	<i>Sans – serif (Page number)</i>	6 pt
	<i>Roman / serif (subheadline)</i>	9 pt
Signature	<i>Sans serif</i>	11 pt
	<i>serif</i>	10 pt
		7 pt
Masthead	<i>Roman / serif</i>	6 pt

2.6.3.7 Visual

Berbeda dengan booklet dari Setjangkir Kopi dari Plaja, Booklet ini tidak memiliki visual yang berupa artworks. Semua konten visual disajikan dengan permainan typography dan juga fotografi. Dapat dilihat contohnya pada gambar di bawah.

Gambar 2.37 Visual dalam *booklet*

Secara rinci, penggunaan elemen visual pada booklet dapat dilihat seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.16 Elemen Visual Pada *Booklet Short Profile Papemoon*

Aspek	Keterangan
Foto	Penggunaan jenis fotografi yang bervariasi sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Portrait</i> • <i>Still life</i> • <i>Photojournalism</i>
Garis	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan garis sebagai <i>grid</i> imajiner • Penggunaan garis sebagai pembatas topik yang berbeda • Penggunaan garis sebagai pembatas antara <i>headline / subheadline</i> dengan <i>bodytext</i>
Kotak	Digunakan dalam menyajikan topik yang berbeda dalam 1 halaman
Inzet	Digunakan untuk memperjelas visual dari objek tertentu

2.6.3.8 Sistematika *booklet*

- Cover depan (berisikan judul buku dan subjek pembahasan)
- Kata pengantar dari pengarang
- Bagian isi
- Informasi penerbitan
- Cover belakang (berisikan QR code Papemoon Puppet Theatre)

2.6.4 Seniman & Budayawan Yogyakarta

Seniman & Budayawan Yogyakarta merupakan buku yang diterbitkan oleh UPTD Taman Budaya Yogyakarta. Buku ini berisikan biografi singkat dari seniman dan budayawan Yogyakarta. Termasuk di dalamnya berisikan jejak perjalanan dan pengalaman dari tokoh yang diulas dalam buku ini. Papermoon, dengan Maria Tri Sulistyani sebagai perwakilannya menjadi tokoh yang turut diulas dalam buku ini.

Pembahasan mengenai Papermoon dilakukan dengan menyajikan profil singkat Papermoon, pandangan mereka tentang berkarya, prestasi dalam berkarya, perjalanan berkarya Papermoon, serta tips mengenai dunia teater boneka. Pembahasan disini sudah cukup baik, namun porsi pembahasan dalam buku ini dibagi dengan seniman lain dari disiplin yang berbeda.

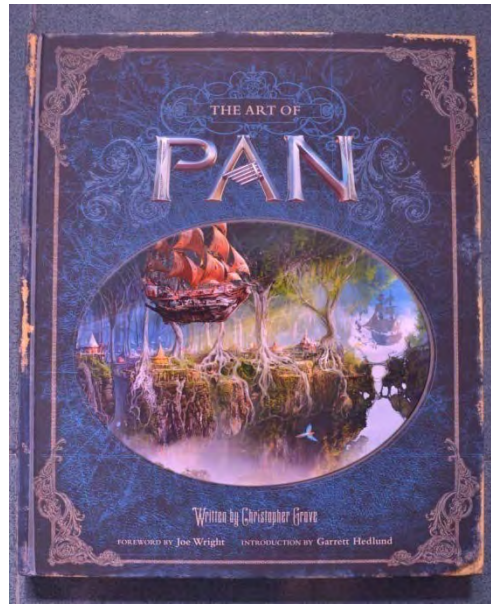


Gambar 2.38 Cover Seniman & Budayawan Yogyakarta

2.7 Studi Komparator

Dalam pengerjaan buku biografi visual Papermoon Puppet Theatre ini penulis melakukan studi terhadap eksisting buku biografi yang sudah ada di pasar. Studi eksisting ini bertujuan untuk mempelajari tentang konten dan cara penyajian dari buku biografi visual yang ada. Penulis melakukan studi terhadap buku visual yang menceritakan tentang proses kreatif dalam pembuatan sebuah film berjudul Art of PAN. Secara garis besar buku ini menceritakan proses pembuatan film PAN dari tahap pembuatan ide cerita hingga pengaplikasiannya dalam pembuatan film.

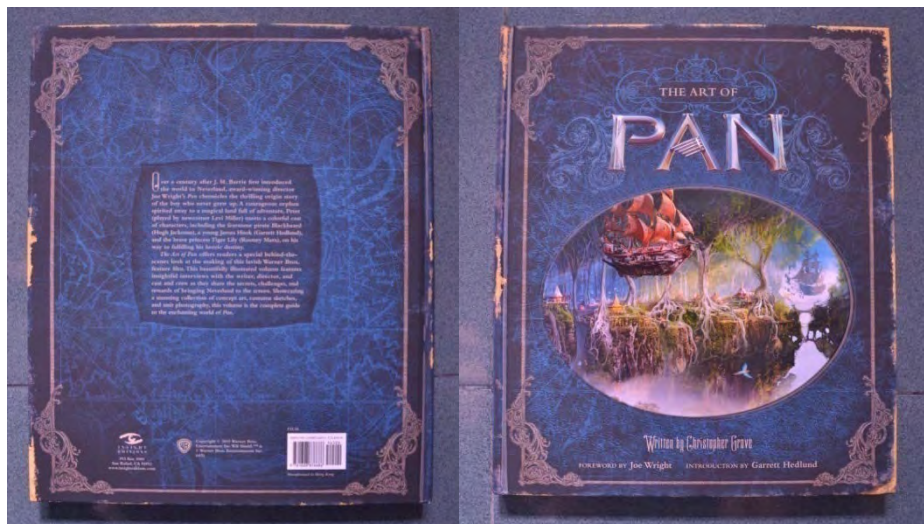
2.7.1 The Art of Pan



Gambar 2.39 Cover Art of PAN

Judul : The Art of Pan
 Jenis Buku : Visual Book
 Penulis : Christopher Grove
 tebal halaman : 159 + lampiran
 penerbit : Insight Editions

2.7.1.1 Cover



Gambar 2.40 Cover Depan dan Belakang The Art of PAN

Pada buku ini menggunakan elemen visual berupa ilustrasi digital sebagai cover. Elemen visual lain yaitu menggunakan tipografi tematik dengan film PAN

itu sendiri. Secara tematik, visual dari cover ini bertemakan gaya victorian, dengan adanya permainan bingkai yang bersifat ornamental. Pada bagian cover tertera beberapa poin penting yaitu judul buku, penulis buku, serta kontributor penulis buku. Pada bagian punggung buku tertera judul buku, nama penulis, dan juga penerbit dari buku tersebut. Untuk bagian cover belakang tidak terdapat ilustrasi, namun dilengkapi dengan pengantar mengenai gambaran isi buku secara umum. Poin - poin yang tertera pada bagian belakang dari buku ini yaitu logo penerbit beserta alamat lengkap, logo dari produser film yang menangani judul film ini, ISBN, dan juga pengantar dari isi buku.

Tabel 2.17 Isi dan visual yang digunakan dalam cover

Bagian	Isi	Visual
Cover Depan	<ul style="list-style-type: none"> • Logo film PAN • Judul • Nama penulis dan kontributor 	<ul style="list-style-type: none"> • Digital painting salah satu <i>environment</i> yang digunakan dalam film • <i>Ornament</i> dan <i>border</i> era victorian
Cover Belakang	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar dan resensi buku • Logo penerbit beserta kontak lengkapnya • Logo rumah produksi film • ISBN 	<i>Ornamen</i> dan <i>border</i> era victorian

2.7.1.2 Ragam bahasa

Buku ini menggunakan bahasa inggris dalam pemilihan bahasanya. Hal ini dibarengi dengan pendistribusian buku ini yang dilakukan secara menyeluruh ke beberapa penjuru negara. Ragam bahasa yang digunakan dalam buku ini merupakan ragam bahasa nonformal. Hal ini dapat dilihat dari adanya penggunaan kata – kata yang disingkat atau disebut dengan *contraction words*. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan kata seperti I Am yang ditulis menjadi I'm. Tak hanya itu pada halaman 25 paragraf 7 terdapat penggunaan kata yang tidak seharusnya digunakan dalam penulisan formal yakni *daunting*.

2.7.1.3 Gaya penceritaan

Pada bagian kata pengantar, menggunakan sudut pandang orang pertama dalam penceritaannya. Sedangkan pada bagian isi dari buku ini, keseluruhan menggunakan sudut pandang orang ketiga. Penggunaan sub judul dalam buku ini dikemas dengan bahasa yang sering kita jumpai pada dongeng, seperti contoh “The Great Escape”, “In Search of Perfect Cast”. Lebih detail gaya penceritaan dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini.

Tabel 2.18 Gaya cerita di dalam Art of PAN

Subbab	Sudut pandang
Pengenalan	Orang pertama sentral
Pengantar	Orang pertama sentral
Isi	<ul style="list-style-type: none"> Orang pertama sentral Orang ketiga serba tahu

2.7.1.4 Isi



Gambar 2.41 Proses Desain dari Sebuah Karakter dalam The Art of PAN

Utamanya, dalam buku ini menceritakan secara detail dan menyeluruh tentang proses pembuatan dari film berjudul PAN. Tahap penjelasan ini dimulai dengan pemikiran penulis naskah PAN sendiri yaitu Jason Fuchs tentang dunia fiksi yang ia ciptakan. Kemudian tentang asal muasal dari penciptaan karakter yang ada dalam cerita film tersebut. Kemudian dijelaskan secara mendetail tentang berbagai hal kecil yang menyangkut dalam pembuatan film tersebut seperti pemilihan warna, kostum, dan tekstur - tekstur yang digunakan. Penjelasan

mendetail ini dibantu dengan banyaknya ilustrasi yang relevan dengan teks dalam membantu penjelasan dan memberikan gambaran kepada pembaca.

2.7.1.5 layout



Gambar 2.42 Tampilan Layout dalam The Art of PAN

Dalam penataan konten dari yang berupa teks ataupun ilustrasi, buku ini menggunakan sistem *gridmulticolumn-grid*. Hal ini dapat dilihat dari penataan beberapa naskah yang terkadang menggunakan dua kolom dalam satu halaman, dan juga terdapat beberapa teks yang disajikan dengan menggunakan 3 kolom dengan ukuran 1 kolom yang berbeda.

Berikut merupakan daftar elemen *layout* yang digunakan dalam buku visual *Art of Pan* ini.

Tabel 2.19 Elemen Layout pada buku buku visual Art of PAN

Elemen layout	Keterangan
Headline	<ul style="list-style-type: none"> Disajikan menggunakan elemen visual tipografi yang tematik dengan PAN Menggunakan pengemasan bahasa yang berbau dongeng
Byline	Tidak terdapat pada semua subbab, hanya pada subbab pengantar dan pengenalan saja
Bodytext	Dominannya disajikan dalam dua kolom pada buku ini
Subjudul	Disajikan dengan menggunakan elemen visual tipografi yang sama dengan <i>headlinenamun</i> dihiasi dengan penggunaan ornamen yang tidak sekompleks <i>headline</i>

Pullquotes/Lif outs	<ul style="list-style-type: none"> • Berisikan komentar dan celoteh dari beberapa ahli yang ikut berkontribusi di dalam pembuatan film • Pada bagian ini dibedakan dengan adanya ornament di sisi atas dan bawah kalimat pullquotes • <i>Pullquotes</i> terdiri dari komentar, nama komentar, dan posisinya dalam pembuatan film
Caption	<ul style="list-style-type: none"> • Terleatak di bawah gambar • Terdiri dari 1-3 kalimat • Satu caption dapat digunakan untuk menjelaskan beberapa gambar dalam satu atau dua halaman
Indent	Disajikan dengan baris pertama paragraf yang menjorok ke dalam
Spasi	Digunakan sebagai jeda antar paragraf
Header & Footer	Digunakan dengan memberikan space sebagai letak <i>running</i>
Running	Berisikan nomor halaman, judul buku, dan subjudul dalam buku
Nomor Halaman	Terletak di rata tengah dari halaman yang disajikan
Signature	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pada bagian halaman depan • Berisikan logo dari film PAN
Masthead	<ul style="list-style-type: none"> • Terletak di halaman belakang • Terdapat form untuk berlangganan yang dapat digunakan oleh pembaca
Initial caps	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan dropcap yang terletak pada huruf pertama kata pada awal paragraf tiap subjudul • Menggunakan jenis tipografi yang sama seperti dengan headline & subheadline

2.7.1.6 Tipografi



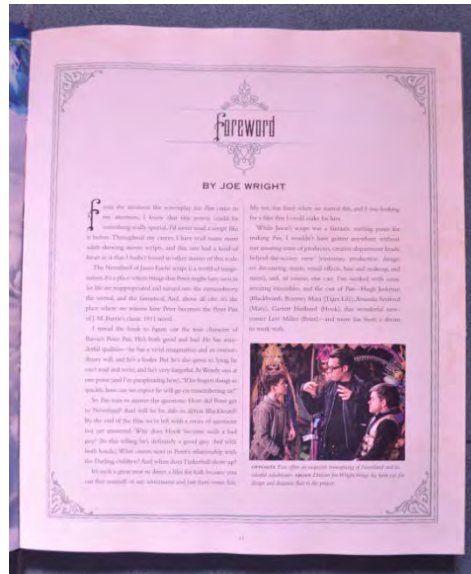
Gambar 2.43 Penggunaan Tipografi dalam the Art of PAN

Tipografi menggunakan jenis yang berbeda dalam penyajian buku ini. Pada bagian cover buku, terdapat beberapa jenis penggunaan tipografi. Pada bagian judul buku, menggunakan jenis font *miscellaneous* dan *serif*. Pada bagian isi buku, terutama yang terletak pada awal - awal pembahasan menggunakan 3 jenis font sekaligus. 3 jenis tersebut yakni jenis font *miscellaneous*, *sans serif*, dan *serif*.

Tabel 2.20 penggunaan Tipografi dalam buku Art of PAN

Elemen layout	Jenis huruf	Ukuran huruf
Headline	<i>Miscellaneous</i>	48 pt
Byline	<i>Sans-serif</i>	12 pt
Bodytext	<i>Roman/serif</i>	9 pt
Subjudul	<i>Miscellaneous</i>	48 pt
Pullquotes/Lifouts	<i>Roman/serif</i>	<ul style="list-style-type: none"> 11 pt 6 pt (All Caps)
Caption	<i>Roman/serif</i>	6 pt (All Caps & regular)
Running	<i>Roman/serif</i>	6 pt
Nomor Halaman	<i>Roman/serif</i>	6 pt
Masthead	<i>Roman/serif</i>	8 pt
Initial caps	<i>Drop caps miscellaneous</i>	60 pt

2.7.1.7 Visual



Gambar 2.44 Kesan Victorian Pada Buku The Art of PAN

Secara keseluruhan, buku ini memberikan kesan visual yang bertemakan victorian. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan bingkai yang sangat kental dengan era tersebut. Penggunaan jenis font dekoratif yang digunakan juga memperkuat kesan victorian tersebut. Pada bagian isi buku, setiap chapter disajikan dengan tipografi dekoratif dan ornamental yang membarengi tulisan tersebut. Visualisasi pada setiap penjelasan dibarengi dengan ilustrasi berupa fotografi dan digital painting sekaligus manual hand drawing. Dikemas dengan sistem penataan multi-column grid membuat apa yang disajikan dalam buku ini menjadi fleksibel dan tidak monoton. Meskipun menggunakan tema victorian, tapi pengemasan warna pada buku ini terkesan colorful.

Tabel 2.21 penggunaan elemen visual pada Art of PAN

Aspek	Keterangan
Foto	Penggunaan jenis fotografi yang bervariasi sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Portrait</i> • <i>Landscape</i> • <i>Still life</i> • <i>Photojournalism</i> • <i>Fashion photography</i>
Artworks	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan teknik digital painting secara dominan • Terdapat sketsa pensil • Menggunakan warna yang sangat identik dengan

	<p>visual dari PAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominan merupakan gambar yang bersifat sebagai <i>concept art</i>
Garis	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan garis sebagai <i>grid</i> imajiner • Penggunaan garis sebagai pembatas topik yang berbeda • Penggunaan garis sebagai pembatas antara <i>headline</i> / <i>subheadline</i> dengan <i>bodytext</i> • Penggunaan garis sebagai <i>border</i> yang membatasi naskah
Kotak	Digunakan sebagai letak foto pada buku
Inzet	Digunakan untuk memperjelas visual dari objek tertentu





2.7.1.8 Sistematika buku

- Cover depan (berisikan judul buku, nama pengarang, nama atau logo judul film, contributor)
- Judul bagian dalam
- Daftar isi
- Kata sambutan dan pengantar dari pihak lain (editor atau pihak ahli)
- Bagian isi
- Informasi penerbitan dan perijinan.
- Cover belakang (berisi gambaran singkat mengenai isi buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit)

2.8 Analisa eksisting dan komparator

Tabel 2.22 Perbandingan eksisting dengan komparator

Aspek	Mwathirika <i>booklet</i>	Setjangkir Kopi dari Plaja <i>booklet</i>	Papermoon Puppet Theatre <i>short</i> <i>profile booklet</i>	The Art of Pan
Cover depan				

Cover belakang				
Ragam Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Formal (dominan) Nonformal 	Formal	Formal	Nonformal
Gaya Penceritaan	<ul style="list-style-type: none"> Orang pertama sentral Orang ketiga serba tahu (dominan) 	<ul style="list-style-type: none"> Orang pertama sentral (dominan) Orang ketiga serba tahu 	Orang ketiga serba tahu	<ul style="list-style-type: none"> Orang pertama sentral Orang ketiga serba tahu (dominan)
Isi	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan cerita Mwahirika beserta kisah dibaliknya Pengenalan Papermoon secara singkat 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan cerita Setjangkir kopi dari Plaja beserta kisah dibaliknya Pengenalan Papermoon secara singkat 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan singkat mengenai Papermoon Pertunjukkan yang pernah digelar Papermoon Pameran yang pernah diselenggarakan Program yang diinisiasi oleh Papermoon 	<ul style="list-style-type: none"> Berisikan proses pembuatan film Pengenalan cerita film Karakter dan pemain yang berperan di dalam film Property(kostum, tekstur, dan warna) Efek yang digunakan dalam film
Layout	<i>Multicolumn grid</i>	<i>Modular grid</i>	<i>Modular grid</i>	<i>Multicolumn grid</i>
Tipografi	<ul style="list-style-type: none"> Miscellaneous Serif / roman 	<ul style="list-style-type: none"> Script Roman / serif Sans serif 	<ul style="list-style-type: none"> Miscellaneous Sans serif Roman / serif 	<ul style="list-style-type: none"> Miscellaneous Sans serif Roman / serif
Visual	Fotografi (<i>still life, portrait dan photojournalism</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Fotografi (<i>stilllife, portrait dan photojournalism</i>) Artworks (Hitam putih 	Fotografi (<i>still life, portrait dan photojournalism</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Fotografi (<i>portrait, photojournalism, fashion, makro dan landscape</i>) Artworks

	teknik inking)				(sketsa, digitalpainting)	
Sistematika	a.	Cover depan	a.	Cover depan	a.	Cover depan
Booklet	b.	Judul bagian dalam		Judul bagian dalam.	b.	Judul bagian dalam
	c.	Kata pengantar dari pengarang.	b.	Dedication	c.	Daftar isi
	d.	Bagian isi	c.	Bagian isi	d.	Kata sambutan dan pengantar dari pihak lain
	e.	Informasi penerbitan	d.	Informasi penerbitan dan perijinan.	e.	Bagian isi
	f.	Ucapan terima kasih	e.	Ucapan terima kasih	f.	Informasi penerbitan dan perijinan.
	g.	Cover belakang	f.	Cover belakang	g.	Cover belakang

Dari perbandingan di atas dapat disimpulkan beberapa hal yang dapat digunakan dalam perumusan konsep dari perancangan buku visual ini. Dari konten yang disajikan, eksisting dan komparator memiliki tujuan yang berbeda. Pada eksisting, isi lebih diarahkan dalam pengenalan dari kelompok teater Papermoon itu, dimana pengenalan itu dilakukan dengan *highlight* karya juga pengenalan kelompok teater itu sendiri. Sedangkan dalam Art of PAN, buku memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan tentang proses pembuatan dari film tersebut dari tahap awal pencetus ide hingga eksekusi ke dalam pembuatan film. Dua konteks konten ini sudah memiliki tujuan yang sangat berbeda.

Secara visual, elemen visual berupa fotografi kebanyakan digunakan dalam eksisting dan komparator. Penggunaan elemen visual ini memang memiliki kelebihan untuk menampilkan visual yang representatif terhadap audiens. Ketiga eksisting menggunakan jenis fotografi *still-life*, *photojournalism*, dan *portrait*. Penggunaan jenis *still-life* kental digunakan karena kebanyakan objek foto dalam *booklet* tersebut adalah boneka dari Papermoon. Dengan penggunaan jenis fotografi ini memberikan efek seakan boneka yang mereka buat jauh lebih hidup, karena sesuai dengan tujuan jenis fotografi itu sendiri. *Photojournalism* juga sering digunakan untuk mendokumentasikan berbagai kegiatan pementasan yang dilakukan. Fotografi *portrait* digunakan untuk menyajikan wajah dari anggota kelompok teater satu ini. Namun, terdapat sedikit perbedaan tentang jenis fotografi yang digunakan pada eksisting dan komparator. Pada komparator

terdapat jenis fotografi berupa fotografi *macro*, *landscapedan fashion*. Fotografi *macro* pada buku ini digunakan untuk memperjelas hal – hal yang bersifat detail tentang sesuatu. Dengan adanya penggunaan hal ini memperkuat penyampaian tentang detail terhadap audiens yang membaca. Fotografi *landscape* digunakan untuk menonjolkan salah satu unsure pendukung film yang kuat, yaitu lingkungan setting tempat terjadinya cerita. Dan untuk fotografi *fashion*, menampilkan fokus *style fashion* yang digunakan pada pembuatan film secara estetik.

Pada eksisting *Setjangkir Kopi dari Plaja* dan komparator *Art of PAN*, penggunaan elemen visual juga dibarengi dengan elemen berupa artworks. Penggunaan artworks ini memiliki sisi kelebihan yang dapat memberikan stimulan terhadap audiens untuk lebih berimajinasi dengan apa yang dilihatnya. Namun penggunaan jenis *artworks* dalam tiap buku memiliki jenis dan media yang berbeda. Pada *Setjangkir Kopi dari Plaja*, *artworks* yang berupa ilustrasi dieksekusi dengan gaya semi realis *dualtone* hitam putih menggunakan media berupa tinta bak atau semacamnya. Penggunaan jenis gaya dan media ini memberikan kesan yang terlihat klasik pada *booklet* ini. Pada *Art of PAN*, *artworks* dieksekusi dengan media tradisional (pensil) dan digital painting. Penggunaan media berupa sketsa memberikan kesan proses awal ide sebelum dieksekusi. Dengan penggunaan media digital memberikan keunggulan mengenai fleksibilitas dalam pemilihan warna yang *colorful* dan sangat identik dengan pembuatan film *Art of PAN*. Tak hanya itu, penggunaan digital ini juga memudahkan dalam proses pembuatan *artworks* yang rumit dalam waktu yang lebih singkat.

Penggunaan tipografi dalam eksisting dan komparator, memiliki *display type* (bisa juga diklasifikasikan sebagai dekoratif / *miscellaneous*) yang sangat kental dan terlihat tematik dengan penggunaan pada tiap eksisting dan komparator. Penggunaan *display type* seringkali digunakan pada judul maupun subjudul pada eksisting. *Typeface* khusus *display* ini muncul pertama kali sekitar tahun 1810 dan berkembang pada abad 19 dengan semakin berkembangnya teknologi percetakan huruf. Pada awalnya, digunakan dalam papan reklame untuk menarik perhatian. Pada umumnya memang dibuat dalam ukuran besar dan mengutamakan estetik daripada legibilitas dari suatu huruf (Rustan, Huruf Font

Tipografi, 2014). Gambar di bawah merupakan contoh dari *display type* yang dibuat sekitar abad 19. Ciri dari jenis *typeface* satu ini adalah penggunaan *serif* yang bervariasi dan terkadang terdapat tambahan ornamen atau unsure dekoratif lainnya yang bersifar menambah nilai estetis dari *typeface* satu ini.



Gambar 2.45 Contoh *Display Type* yang berkembang sekitar abad 19

Sumber : <http://bit.ly/2kMMP8F>

Penggunaan berbagai elemen visual layout seperti yang dibahas di atas secara tak langsung memberikan kesan yang terlihat *vintage* terhadap audiens yang melihat eksisting tersebut. Hal ini juga menjadi ciri khas dari setiap eksisting yang dicetak secara independen oleh Papermoon. Dan elemen visual yang membuat tema *vintage* itu dapat dijadikan sebagai bahan dalam pertimbangan konsep perancangan buku visual ini nantinya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

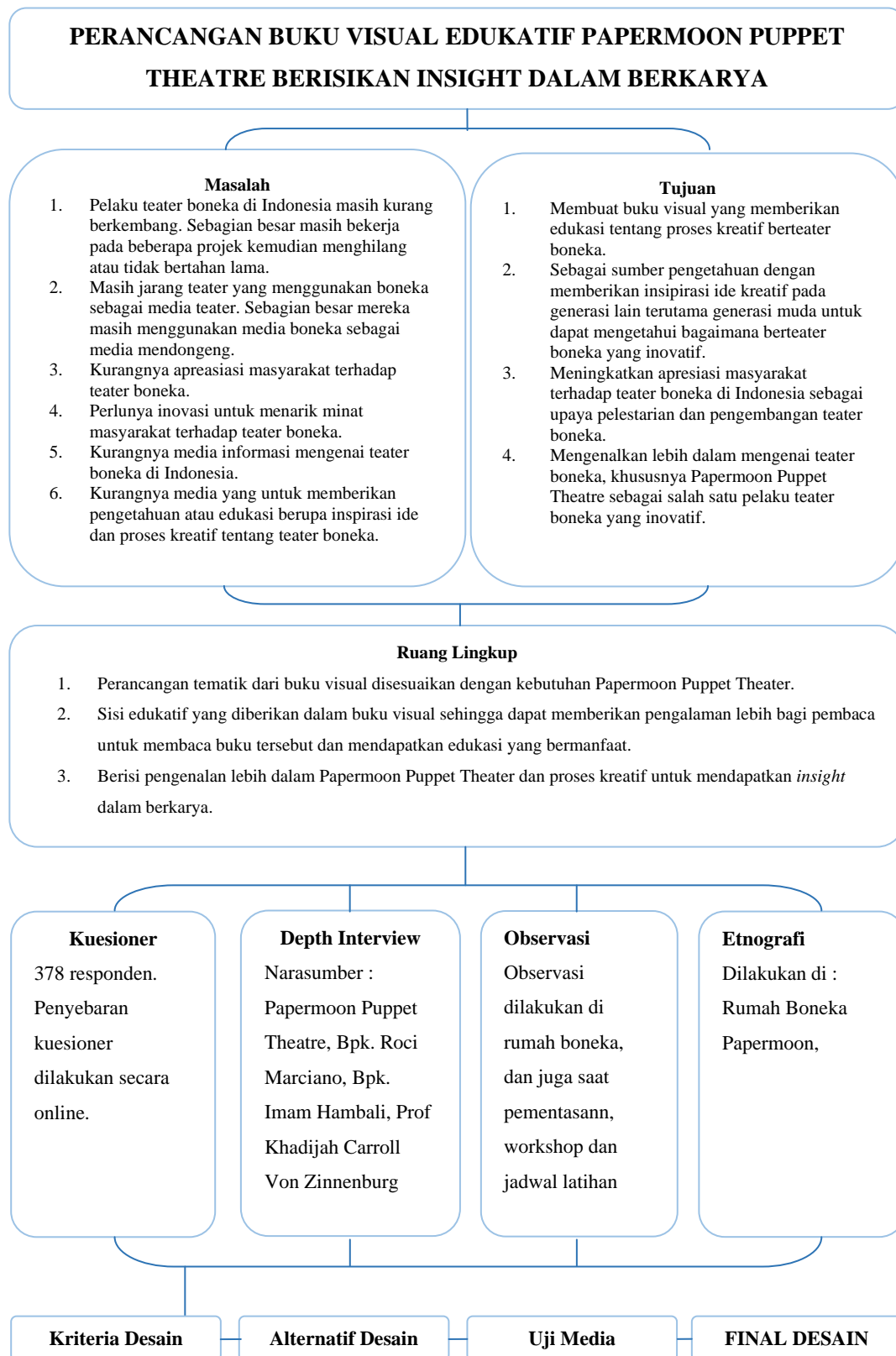
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam perancangan buku visual biografi Papermoon Puppet Theater ini digunakan beberapa metode dalam penggalan data. Beberapa metode yang digunakan tersebut seperti observasi, depth interview, dan literarue review. Ketiga metode ini lebih difokuskan dalam pencarian data yang bersifat kualitatif.

3.1.1 Diagram Alur Perancangan



3.1.1.1 Kuesioner

Pada perancangan ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yaitu dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis yang akan dijawab oleh responden. Kuesioner digunakan untuk mengetahui pendapat responden mengenai objek yang diangkat dalam perancangan ini.

a. Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan adalah masyarakat dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan di Indonesia yang terdiri dari mahasiswa, pelaku seni, dll. Kemudian sampel yang digunakan adalah sebagian dari populasi.

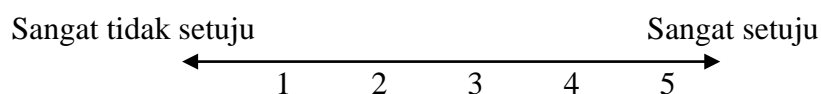
b. Jumlah responden

Jumlah responden pada survey ini adalah 378 responden.

c. Item Pertanyaan

- Profil responden
 1. Jenis kelamin : L/P
 2. Usia :
 3. Pekerjaan :
 4. Pendapatan Per Bulan:
- Tanggapan terhadap teater boneka

Tanggapan terhadap teater boneka diketahui melalui beberapa pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Pernyataan tersebut diukur dengan 5 skala di mana semakin menuju angka 1 menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan dan semakin menuju angka 5 semakin menunjukkan persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan.



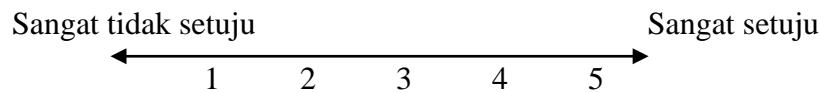
Tabel 3.1 Item Pernyataan Teater Boneka

Pernyataan	1	2	3	4	5
Saya mengetahui seni teater boneka					
Saya tertarik dengan seni teater boneka					
Saya sulit mendapatkan informasi tentang teater boneka					
Saya sulit mendapatkan literatur tentang teater boneka					
Saya lebih mengapresiasi pertunjukan teater boneka ketika mengetahui proses di balik layar pembuatan					

teater boneka					
Saya tertarik untuk mengetahui proses kreatif pembuatan pertunjukan teater boneka					

- Tanggapan terhadap Papermoon Puppet Theatre

Tanggapan terhadap Papermoon Puppet Theatre diketahui melalui beberapa pernyataan dan pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Pernyataan tersebut diukur dengan 5 skala di mana semakin menuju angka 1 menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan dan semakin menuju angka 5 semakin menunjukkan persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan.



Tabel 3.2 Item Pernyataan Papermoon Puppet Theatre

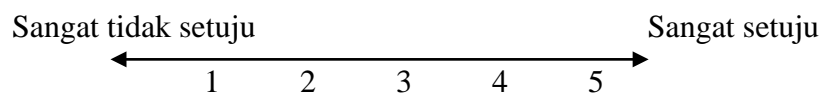
Pernyataan	1	2	3	4	5
Saya mengetahui tentang Papermoon Puppet Theatre					
Saya tertarik mengetahui lebih dalam tentang Papermoon Puppet Theatre					

Kemudian pertanyaan yang diajukan adalah :

Dari mana anda mengetahui Papermoon Puppet Theatre?

- Tanggapan terhadap Buku

Tanggapan terhadap buku diketahui melalui beberapa pernyataan dan pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Pernyataan tersebut diukur dengan 5 skala di mana semakin menuju angka 1 menunjukkan ketidaksetujuan terhadap pernyataan dan semakin menuju angka 5 semakin menunjukkan persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan.



Tabel 3.3 Item Pernyataan Media Buku

Pernyataan	1	2	3	4	5
Saya suka membaca buku					
Penggunaan ilustrasi berupa drawing dan fotografi membuat narasi dalam buku semakin jelas					
Buku dapat memberikan edukasi untuk saya					

Kemudian pertanyaan tentang media buku adalah:

1. Kapan saat yang digunakan untuk membaca buku?

2. Pertimbangan apa yang Anda gunakan untuk membeli buku?
3. Dalam satu bulan, seberapa sering Anda membeli buku?
4. Berapa nominal yang digunakan untuk membeli buku?
5. Jenis buku apa yang anda sukai?
6. Dari mana Anda mendapatkan buku?

3.1.1.2 Depth Interview

Depth interview dilakukan terhadap subyek yang memiliki latar belakang berbeda – beda. Dan harapannya dari interview ini didapatkan konten dan juga media yang sesuai untuk diangkat dalam perancangan buku visual ini.

A. Wawancara dengan Imam Hambali dosen seni teater

Wawancara dilakukan dengan Bapak Imam Hambali yang merupakan seorang dosen jurusan seni teater di STKW. Beliau saat ini aktif dalam sebuah komunitas pengamat seni tradisi yang memiliki lingkup kerja di Jawa Timur.

- a. teater boneka itu masuk teater tradisional atau modern kah?
- b. Untuk teater semacam ini di Indonesia apakah sudah banyak?
- c. Industri teater di Indonesia sekarang ini bagaimana?
- d. Kalo teater boneka itu sudah diawali dari teater tradisi atau modern?
- e. Untuk teater boneka masihkah kaku dengan adat istiadat ataukah bebas?
- f. Ketika saya mengangkat kelompok teater, konten apakah yang perlu saya angkat dari teater tersebut?
- g. Mengapa visi dan misi itu perlu ditampilkan kepada audiens?
- h. Indicator / parameter apa yang bisa digunakan untuk mengukur suatu teater tersebut berhasil atau tidak?
- i. Konten selain apa yang saya katakan apa yang perlu saya tampilkan lagi?

B. Wawancara dengan Roci Marciano Dosen seni teater STKW dan Praktisi teater boneka

Wawancara dilakukan terhadap Bapak Roci Marciano yang merupakan dosen jurusan seni teater STKW yang saat ini juga aktif sebagai praktisi di

Dunia seni teater boneka. Tepat Oktober lalu beliau mendapatkan kehormatan sebagai perwakilan dari Indonesia untuk tampil di Quanzhou, Cina tepatnya pada 12 dan 15 Oktober 2016 dalam sebuah festival teater tahunan bernama International Theater Festival Of Quanzhou.

- a. Melihat kondisi seni teater di Indonesia sekarang ini?
- b. Kalau melihat perkembangan dari teater boneka sendiri seperti apa?
- c. Pandangan mas Roci secara mendetail terhadap Papermoon?
- d. Untuk konten buku apa yang perlu ditampilkan dalam buku visual tersebut mampu memuat banyak informasi tentang Papermoon atau teater boneka?

C. Wawancara dengan Prof Khadijah Von ZinnenburgCaroll

Wawancara dilakukan terhadap Prof Khadijah Von Zinnernnburg Carrol. Beliau saat ini aktif sebagai dosen di Oxford University di jurusan Performing Arts. Pada periode November – Desember beliau sedang melaksanakan residensi di Papermoon Puppet Theatre untuk belajar tentang Puppetry di Papermoon Puppet Theatre.

- a. How do you know a Papermoon Puppet Theatre?
- b. Do you have opinion about papermoon puppet theatre?
- c. Can you tell us how it is like puppet theatre in your country?
- d. What is the strength of Papermoon Puppet Theatre?
- e. What kind of medium that suitable to raise awareness of Papermoon Puppet Theatre clear and detailed?
- f. Do you think that visual book will be a good medium to raise awareness of people?
- g. What is the strength of visual books if its compared to video?
- h. What contents that would be good to be raise in visual book to propose Papermoon?

D. Wawancara dengan Ria Papermoon

Wawancara dilakukan terhadap Maria Tri Sulistyani yang merupakan satu dari dua orang founder Papermoon Puppet Theatre. Saat ini aktif sebagai Creative Director di Papermoon Puppet Theatre.

- a. Bagaimana pendapat anda tentang teater boneka Indonesia?

- b. Cerita singkat tentang pertemuan antar anggota Papermoon?
- c. Bagaimana memastikan bahwa orang yang anda pilih tersebut merupakan orang yang pas untuk Papermoon?
- d. Sejauh ini tokoh yang berpengaruh dalam perjalanan Papermoon?
- e. Apakah ada suatu ciri khas yang ingin dibawa untuk membuat Papermoon berbeda dari teater lain?
- f. Adakah unsur budaya Indonesia yang selalu dibawa Papermoon?
- g. Sejauh ini cara marketing yang digunakan Papermoon?
- h. Adakah pemilihan target utama dari Papermoon?
- i. Khawatir atau tidak dengan adanya kemungkinan duplikat? Bagaimana dengan HAKI?
- j. Asal muasal pesta boneka? Konsepnya samakah dari awal?
- k. Cara mengundang performer dari luar negeri?
- l. Cara mengkurasi?
- m. kenapa tiketnya murah?
- n. Buku puppet yang membahas spesifik di Indonesia?
- o. Bagaimana pendapat tentang buku visual?
- p. Pendapat tentang konten yang dekat dengan audiens?
- q. Konten yang komunikatif?
- r. Pendapat mengenai draf awal konten?

3.1.1.3 Observasi

Observasi dilakukan terhadap basecamp Papermoon yang berlokasi di Yogyakarta. Dengan melakukan observasi di basecamp tersebut diharapkan dapat menemukan berbagai hal menarik yang bisa diangkat untuk menjadi konten dalam perancangan ini. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap kegiatan – kegiatan Papermoon seperti kegiatan pada saat persiapan property, rehearsal latihan, workshop, hingga menuju pementasan.

3.1.1.4 Etnografi

Etnografi merupakan metode riset yang dilakukan dengan mengamati secara mendalam mengenai objek penelitian. Dimana metode ini menjawab

kebutuhan penelitian selain metode yang lain. Penggunaan metode ini memberikan gambaran mengenai karakteristik dan pola – pola mengenai objek penelitian. Berikut merupakan hasil yang didapatkan peneliti dari hasil pengamatan yang dilakukan selama kurang lebih 20 hari penelitian di Rumah Boneka yang merupakan pusat kegiatan dari Papermoon Puppet Theatre :

- Kebiasaan dari anggota Papermoon Puppet Theatre
- Keadaan basecamp Papermoon Puppet Theatre dan sekitarnya
- Peralatan yang biasa digunakan dalam bekerja
- Interaksi antar anggota
- Interaksi dengan orang di sekitar mereka
- Manajemen SDM
- Elemen visual yang berupa pattern atau motif khas dari Papermoon
- Proses bekerja

3.2 Analisa hasil penelitian

Analisa dilakukan terhadap semua metode penelitian yang telah dilakukan selama masa penggalan data. Analisa tersebut dilakukan terhadap 5 metode penelitian yang digunakan yaitu kuesioner, depth interview, observasi, etnografi dan literature review. Dari masing – masing tersebut didapatkan berbagai kesimpulan berupa poin – poin seperti di bawah ini.

3.2.1 Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner didapatkan hasil analisa sebagai berikut.

- Informasi dan literature tentang teater boneka masih terbatas sehingga masyarakat kesulitan untuk mendapatkan referensi mengenai teater boneka
- Masyarakat tertarik untuk mengetahui proses kreatif teater boneka di mana hal tersebut dapat meningkatkan apresiasi terhadap pertunjukan teater boneka
- Masyarakat tertarik untuk mengetahui Papermoon Puppet Theatre lebih dalam sehingga dapat menjadi potensi objek yang diangkat dalam media tentang teater boneka.

- Sebagian besar masyarakat mengetahui Papermoon dari media social sehingga media social dapat digunakan untuk mempromosikan buku visual ini.
- Masyarakat mempunyai minat yang tinggi terhadap buku di mana masyarakat membaca buku ketika sedang bersantai.
- Buku dapat menjadi sarana edukasi bagi pembaca. Buku yang menggunakan ilustrasi berupa drawing dan fotografi dapat membuat narasi buku semakin jelas.
- Tiga factor terbesar pertimbangan masyarakat untuk membeli buku adalah konten buku, ilustrasi/visualisasi, dan cover buku.
- Kemudian dalam satu bulan sebagian besar responden membeli 1-2 buku.
- Nominal dana yang digunakan sebagian besar responden untuk membeli sebuah buku adalah kurang dari Rp 100.000 hingga Rp 300.000. sedangkan hanya sebagian kecil responden yang mengalokasikan dananya untuk membeli buku lebih dari Rp 300.000.
- Tiga jenis buku yang paling disukai adalah novel, buku referensi, dan komik. Hal ini menunjukkan bahwa buku referensi menjadi salah satu buku yang potensial.
- Kemudian masyarakat paling sering mendapatkan buku dengan cara membeli di toko buku dengan toko buku yang sering dikunjungi oleh sebagian besar responden adalah Gramedia.

Untuk hasil selengkapnya dari penggunaan metode ini dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7.2.

3.2.2 Depth interview

Dari depth interview yang dilakukan terhadap 4 narasumber dapat disimpulkan beberapa hal seperti :

- Dunia teater Indonesia yang masih blm bisa industrialis
- Pelaku teater boneka Indonesia masih berbasis pengembangan wayang kebanyakan. Hal ini berakibat nilai inovatif tidak terlalu tinggi.
- Buku yang membahas teater boneka di Indonesia masih sebatas pembahasan dalam wayang.

- Konten yang perlu dimasukkan dalam perancangan buku visual ini meliputi visi misi, inspirasi atau role model, latar belakang pembuatan grup teater Papermoon, kajian visual dalam Papermoon Puppet Theatre, kajian semiologi dalam Papermoon, proses kreatif dari tahap pembuatan hingga pementasan.
- Papermoon belum pernah membuat sebuah buku yang membahas secara mendetail tentang proses kreatif mereka

Untuk hasil selengkapnya dari penggunaan metode ini dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7.1.

3.2.3 Observasi

Berikut beberapa hal yang didapatkan setelah melakukan observasi :

- Rumah Boneka menjadi tempat pusat kegiatan didukung dengan sarana dan prasarananya
- Rumah pintu menjadi tempat alternative menyangkut kegiatan yang berhubungan dengan Papermoon
- Papermoon selalu melibatkan audiens dalam proses pertunjukkan yang dibuatnya

Untuk hasil selengkapnya dari penggunaan metode ini dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7.3.

3.2.4 Etnografi

Setelah melakukan proses penelitian selama kurang lebih dua bulan. Berikut beberapa hal yang didapatkan setelah melakukan metode etnografi :

- Papermoon tidak bergantung pada referensi dalam setiap proses pengerjaan yang dilakukan.
- Basecamp Papermoon sangat kondusif sebagai tempat bekerja kreatif.
- Peralatan penunjang kegiatan Puppet Making tersedia di dalam studio.
- Setiap anggota Papermoon ramah dalam berinteraksi dengan orang lain.
- Tiap anggota memiliki *jobdesk* masing – masing. Maria Tri Sulistyani (*Art Director and Puppeteers*), Iwan Effendi (*Visual Art Director*), Beni Sanjaya (*Puppet Builder and Puppeteers*), Anton ‘Grewo’ Fajri (*Puppet*

Builder and Puppeteers), Wulang Sunu (*Visual Artist and Puppeteers*), Pambo Priyojati (*Puppet Builder and Puppeteers*).

- Elemen visual pada bagian tengah ruangan, penggunaan jendela bekas yang ditata, dan warna hijau toska yang sering ditemui menjadi khas dalam Papermoon



Gambar 3.1 Motif Lantai di Bagian Tengah Ruangan Rumah Pintu

- Proses kerja dalam Papermoon memiliki alur sebagai berikut, Ide awal, Penentuan spesifikasi, Skrip, Sketsa visual, Visual generate, Tambahan, Rehearsal, Finishing, Rehearsal part 2, dan Tampil.

Untuk hasil selengkapnya dari penggunaan metode ini dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7.4.

3.2.5 Literature Review

Berikut beberapa hal yang didapatkan dari literature review :

- Material kertas yang digunakan dalam media cetak Papermoon selalu menggunakan Paper Book
- Desain yang digunakan bergaya *vintage*
- Menggunakan tipografi dengan jenis *miscellaneous* dimana merupakan pengembangan dari bentuk tipografi Roman, Egyptian, Sans-serif, dan Script.
- Warna dalam media cetak cenderung berwarna coklat kekuningan

Untuk hasil selengkapnya dari penggunaan metode ini dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7.5.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Teknik Perancangan

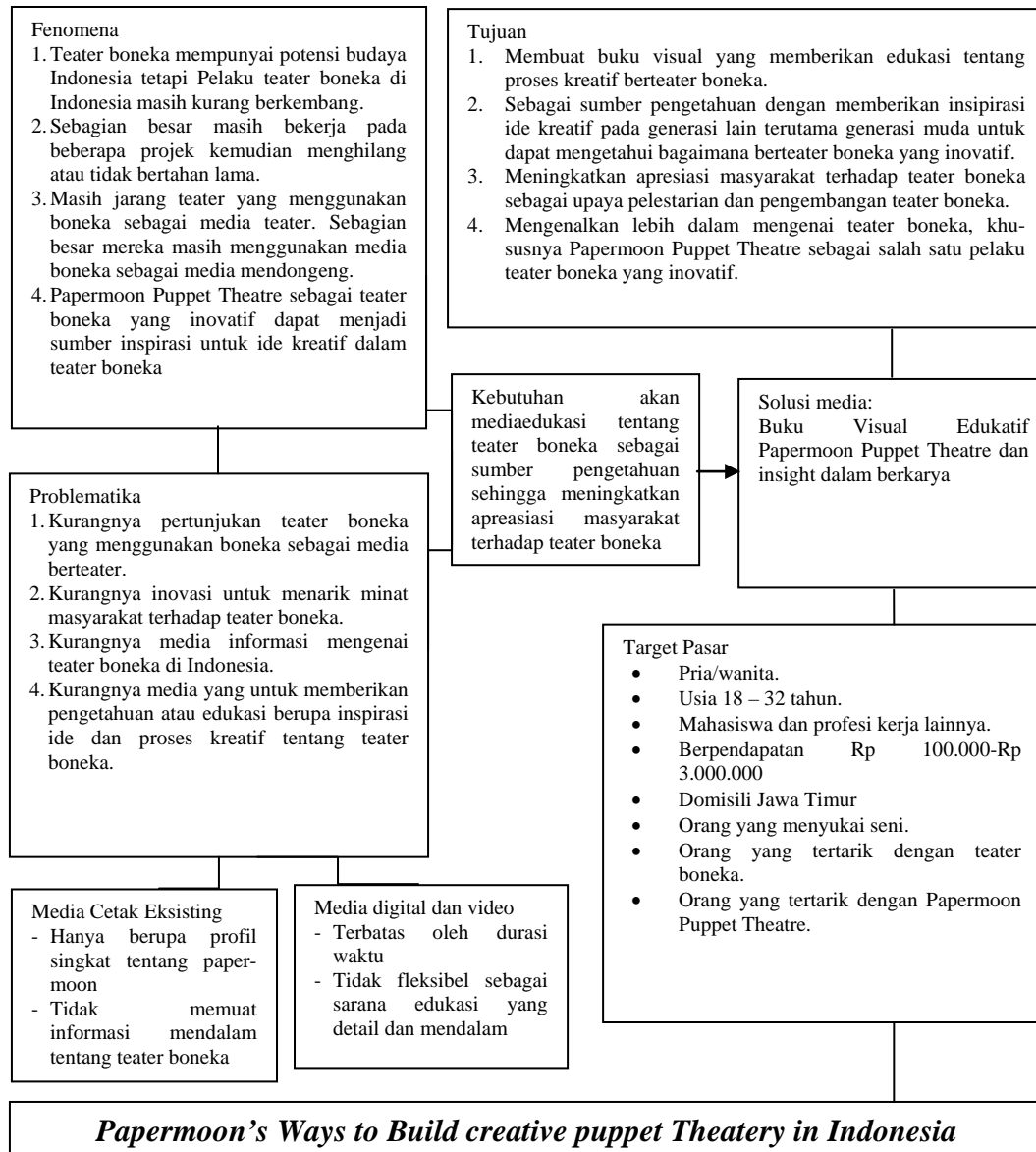
Dalam perancangan buku visual ini, terdapat beberapa alur yang dilakukan dalam mencapai tujuan desain agar lebih baik. Berikut merupakan gambaran alur tersebut.

4.1.1 Konsep Desain

Konsep desain ditentukan terlebih dahulu dari problematika yang diangkat. Seperti kurang berkembangnya pelaku teater boneka di Indonesia, minimnya apresiasi terhadap teater boneka, terbatasnya literatur yang membahas tentang teater boneka, dan tidak adanya media yang digunakan untuk memberikan inspirasi ide kreatif tentang teater boneka. Dimana konsep buku ini dapat membuka mata target audiens bahwa teater boneka itu beragam dan tidak hanya sebatas wayang golek dan boneka tangan.

Selain itu, dengan memberikan wawasan tentang berteater boneka dari salah satu figur pelaku teater boneka tentu akan memberikan wawasan yang bermanfaat bagi para pembaca khususnya mereka yang juga terjun dalam bidang tersebut.

4.1.1.1 Big Idea



Gambar 4.1 Big idea perancangan

Dengan pencetusan big idea ini dimaksudkan agar mampu menjawab permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan dalam penelitian ini. Dengan perancangan buku visual yang berisikan proses kreatif Papermoon (Papermoon's Ways) menjadi kekuatan utama dari buku ini dalam menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan. Media berupa buku visual ini juga menjadi sarana yang mampu menyajikan konten edukatif secara mendalam namun tidak berat. Hal ini juga memberikan sumber referensi bagi target pasar yang memiliki ketertarikan

pada dunia seni teater boneka dan secara khusus membahas Papermoon sebagai role model utama.

4.1.1.2 Output

Output yang dihasilkan nantinya adalah sebuah buku visual tentang Papermoon Puppet Theatre. Buku visual ini membahas berbagai hal yang berkaitan dengan Papermoon dan internal di dalamnya, *role model* yang menjadi sumber inspirasi bagi mereka dalam berpentas, pertunjukkan yang mereka lakukan dan proses kreatif di baliknya, hingga penyajian singkat mengenai beberapa teknik yang mereka gunakan dalam berpentas.

Berikut beberapa poin yang akan dikerjakan dalam penelitian yang berkaitan dengan subjek ini :

1. Struktur konten dan layout
2. Ilustrasi dan gaya gambar
3. Fotografi
4. Penggunaan warna
5. Pattern dan *decorative art*
6. Desain Cover

4.1.1.3 Konsep Media

Terdapat 3 keyword yang menjadi pokok dalam proses perancangan kali ini yaitu interaktif, edukatif, dan komunikatif. Pemaparan dari 3 keyword tersebut sebagai berikut.

Buku visual yang interaktif disesuaikan dengan budaya yang dibawa oleh Papermoon pada setiap pentas, yaitu dekat dengan penonton. Papermoon selalu membawa penonton untuk mengetahui dapur ketika selesai pentas karena menurut Papermoon hal tersebut adalah momen yang tepat ketika seniman bertemu dengan audiens. Ketika selesai menikmati karya, audiens dapat mengetahui rahasia dapur sehingga audiens mempunyai pengetahuan dan apresiasi yang lebih daripada sekadar menonton saja sehingga audiens dapat merasakan interaksi yang hadir antara mereka dengan seniman.

Buku visual yang komunikatif tersebut juga diambil dari sifat Papermoon bahwa Papermoon selalu menyajikan pementasan dengan menyesuaikan pada rentang usia penonton. Papermoon menyajikan beberapa judul untuk anak-anak dan dewasa. Papermoon percaya bahwa jangkauan media teater boneka ini sangat luas sehingga untuk setiap karya yang ditampilkan selalu memperhatikan siapa target audiens mereka. Hal ini membuat isi dari teater yang ditampilkan oleh Papermoon mudah ditangkap oleh audiens. Selain itu Papermoon juga membuat cerita atau suasana yang dekat dengan penonton. Setiap karya Papermoon harus berhubungan dengan Papermoon sehingga penonton dapat masuk ke dalam cerita yang diberikan.

Buku visual yang edukatif dibentuk dengan menyesuaikan visi dan misi Papermoon. Papermoon ingin memberikan edukasi masyarakat bahwa untuk membuat suatu pertunjukan dibutuhkan usaha yang tidak mudah. Ketika masyarakat mengetahui hal tersebut maka bentuk apresiasi terhadap teater boneka akan meningkat. Selain itu Papermoon juga ingin memberikan edukasi bahwa masyarakat dapat mencoba untuk membuat boneka sendiri sehingga harapannya akan muncul teater-teater boneka baru di Indonesia. Hal ini akan membantu meningkatkan budaya teater boneka Indonesia.

4.1.1.4 Segmentasi

- Pria/wanita.
- Usia 18 – 32 tahun.
- Mahasiswa dan profesi kerja lainnya.
- Berpendapatan Rp 100.000-Rp 3.000.000
- Domisili Jawa Timur
- Orang yang menyukai seni.
- Orang yang tertarik dengan teater boneka.
- Orang yang tertarik dengan Papermoon Puppet Theatre.

4.1.2 Kriteria Desain

Setelah menemukan problematika, menganalisa, maka terdapat beberapa variable desain yang perlu untuk dipikirkan menyangkut buku visual. Variable tersebut antara lain adalah :

4.1.2.1 Struktur Buku

Penyusunan stuktur buku didapatkan pada studi terhadap eksisting dan komparator. Selain itu, dari hasil riset berupa *depth interview* juga menjadi dasar pertimbangan dalam penyusunan buku visual ini. Secara keseluruhan, sistematika pada perancangan buku visual Art of Papermoon ini berisikan seperti urutan di bawah ini :

- a. *Cover*
- b. *Cover* bagian dalam
- c. Transisi
- d. Daftar isi
- e. Isi (terdiri dari 5 bab utama dan 2 bab bonus)
- f. Daftar Pustaka
- g. Indeks Gambar
- h. Glosarium buku
- i. Transisi
- j. *Cover* Belakang

Pada tahap isi buku dibagi menjadi 5 bab utama dan 2 bab tambahan dalam pembagiannya. Tiap tiap bab memiliki fokus masing – masing dalam pembahasannya. Bab pertama berisikan pengenalan tentang Papermoon secara umum. Kemudian pada bab kedua merupakan bab yang menceritakan tentang awal mula perjalanan Papermoon dalam dunia teater boneka. Bab 3 berisikan tentang berbagai inspirasi yang memperkaya kamus teater dari Papermoon. Pada bab 1, 2 dan 3 secara garis besar berisi mengenai Papermoon, dan memiliki fokus untuk mengajak audiens mengenal lebih dalam kelompok teater satu ini.

Bab 4 berisikan review terhadap salah satu judul yang dimainkan oleh Papermoon Puppet Theatre. Judul ini merupakan judul terbaru yang didapatkan saat penelitian dilakukan. Judul tersebut ditampilkan saat Pesta Boneka #5, yang tepat pada 10 tahun perjalanan teater boneka satu ini. Judul dari pementasan

tersebut yakni “The Old Man’s Books”. Review dilakukan secara mendalam baik dari karakter yang terlibat dalam cerita tersebut, setting tempat yang digunakan, dan beberapa poin yang bisa disajikan dan menarik untuk dibahas. Pada bab 5, merupakan bab inti yang menyajikan proses kreatif Papermoon dalam berkarya. Pembahasan dilakukan mulai tahap pencetus ide hingga proses eksekusi dalam pementasan teater. Bab ini merupakan konten inti dalam perancangan buku visual ini yang menjadi poin penting untuk diperdalam.

Konten pada bab tersebut dapat diperdalam dengan membahas lebih jauh tiap poin yang terkandung di dalamnya. Sebagai contoh, pada pembahasan karakter di dalam cerita The Old Man’s Books. Di dalamnya bisa disertakan langkah kerja Papermoon dalam membuat suatu karakter dalam judul pementasannya (prosedur dan pendekatan dalam pembuatan)

Bab 6 dan 7 merupakan bab tambahan pada buku yang bisa dibilang sebagai bonus konten dalam buku ini. Pada bab 6, merupakan bab yang berisikan sebuah tutorial mini mengenai proses pembuatan boneka dari kertas Koran. Pada bab ini memberikan sesi dimana membutuhkan partisipasi dari pembaca untuk melakukan konten bab ini. Pada bab 7, Berisikan konten mengenai riwayat pementasan hingga prestasi yang pernah diraih oleh Papermoon. Dari sini akan menjadi bab yang berpeluang untuk menunjukkan kredibilitas dari kelompok teater satu ini dalam sepuluh tahun perjalanannya.

Ringkasan mengenai struktur dari perancangan buku visual Papermoon ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Struktur isi dalam Buku Visual The Art of Papermoon Puppet Theatre

BAB	Subheadline	Deskripsi
Pengenalan	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal Papermoon 	Berisikan pengenalan secara umum mengenai Papermoon. Dalam bab ini pembaca akan diajak mengenal sedikit mengenai Papermoon dan siapa sajakah orang – orang yang berperan di dalamnya.
Papermoon Dimulai	<ul style="list-style-type: none"> Bermoelanja Papermoon Pabrik Kreativitas Pendalaman Teater Boneka Pertemoan Teman 	<p>Dalam bab ini dibahas mengenai bagaimana awal mula berdirinya Papermoon. Pembahasan diawali dengan pengenalan sejarah singkat bagaimana awal mula perjalanan mereka dalam dunia teater boneka. Di beberapa subbab diperkenalkan lebih dalam tentang tempat mereka melakukan berbagai aktivitas kreatifnya</p>

BAB	Subheadline	Deskripsi
	Salamanja	dan bagaimana mereka memulai sebuah pendalaman dalam bidang dunia teater boneka. Dilanjutkan pembahasan mengenai profil dari tiap anggota Papermoon dan bagaimana mereka saling bertemu hingga saat ini.
Role Models	<ul style="list-style-type: none"> • Teater Boneka Inspiratif 	<p>Bagian ini membahas tentang berbagai sumber inspirasi dalam berkarya mencakup <i>Role Model</i> dan kultur yang mempengaruhi Papermoon. Konten dari sub bab masing-masing Role Model adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota dan jumlah anggota 2. Asal grup teater tersebut 3. Media yang digunakan 4. Teknik yang digunakan 5. Genre yang digunakan 6. Target audiens <p>Kemudian yang dimaksud dengan kultur dalam hal ini adalah berbagai hal selain figur, yaitu kehidupan sehari-hari masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka serta keluarga di sekitar Papermoon.</p>
The Old Man's Books	<ul style="list-style-type: none"> • Sinopsis cerita • Karakter • Set Stage • Efek Cahaya • Properti Pendukung • Semiologi 	<p>Pembahasan secara umum mengenai karya yang dibuat oleh Papermoon. Dalam pembuatan buku ini berfokus terhadap pembahasan satu judul yang sebagai perwakilan dari apa yang sudah pernah dibuat. Pembahasan dilakukan dengan membahas berbagai aspek seperti karakter, setting tempat, efek cahaya, properti pendukung, jalan cerita, dan semiologi. Semiologi yang dibahas meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Semiotika dalam lighting 2. Semiotika dalam gesture 3. Semiotika dalam warna 4. Semiotika dalam karakter 5. Semiotika dalam environmental 6. Semiotika dalam props
Proses Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik Teater • Proses Berkarya 	<p>Pembahasan mengenai cara dan langkah kerja Papermoon dalam membuat sebuah karya. Dalam bab ini terdapat 3 poin utama pembahasan proses kreatif yang meliputi teknik yang digunakan dalam berteater,</p>

BAB	Subheadline	Deskripsi
		proses pembuatan suatu judul karya dari tahap pencetus ide hingga pertunjukkan dimulai, dan berbagai peralatan yang diperlukan untuk membuat semua hal itu dapat direalisasikan.
Bonus Konten	<ul style="list-style-type: none"> • Mini tutorial pembuatan boneka dari kertas Koran: Boneka Koran Kreasi Tangan Kreatifmu 	Pada bab ini berisikan konten tambahan yang sifatnya membutuhkan partisipasi dari pembaca untuk melakukannya. Konten tambahan ini berupa sebuah <i>tutorial</i> kecil untuk membuat sebuah boneka dari bahan kertas Koran.
Lampiran	<ul style="list-style-type: none"> • Penghargaan • Show • Workshop • Kolaborasi seniman 	Lampiran disini berisikan keterangan riwayat dari Papermoon Puppet Theatre sepanjang perjalanan hingga 2016. Poin yang perlu ditampilkan dalam lampiran ini berisikan berbagai informasi mengenai daftar penghargaan dan prestasi yang telah diraih, workshop yang sudah diadakan oleh Papermoon Puppet Theatre, serta kolaborasi dengan seniman mancanegara.

4.1.2.2 Fotografi

Terdapat beberapa jenis fotografi yang digunakan dalam perancangan buku visual ini. Fotografi yang digunakan memiliki jenis *portrait*, *still life*, *photojournalism*, *fashion*, *makro* dan *landscape*. Penggunaan fotografi dalam buku visual ini diperuntukkan untuk konten yang membutuhkan visualisasi secara representatif. Seperti konten yang berupa wajah dari para anggota Papermoon Puppet Theatre, dan juga boneka yang mereka mainkan.

Berikut merupakan tabel yang berisikan daftar jenis fotografi dan subjek foto yang diperlukan dalam perancangan buku visual ini.

Tabel 4.2 Kebutuhan jenis aset fotografi dalam perncangan buku visual Art of Papermoon

BAB	Portrait	Still Life	Photojournalism	Macro	Landscape
Subcover	-	-	Kegiatan proses pembuatan dalam Papermoon	-	-
Pengenalan	Keenam anggota dari Papermoon	Salah satu contoh boneka dari Papermoon	1. Kegiatan Pementasan Papermoon 2. Suasana kekeluargaan Papermoon	-	-

Papermoon Dimulai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bapak Bagong Kusudiharjo 2. Bapak Butet Kertarajasa 3. Foto keseharian dari masing - masing 6 anggota Papermoon Puppet Theatre 4. Foto dari masing – masing 6 anggota Papermoon ketika berada di atas panggung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbagai peralatan kerja dalam basecamp Papermoon 2. Berbagai koleksi boneka dalam studio 3. Boneka kertas Koran Papermoon 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi Yogya pasca gempaBantul 2. Basecamp Papermoon 3. Kegiatan pembuatan boneka dari kertas koran 4. Kegiatan berteater boneka menggunakan boneka kertas Koran 5. Kegiatan pementasan teater Papermoon 	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basecamp Papermoon (rumah boneka) 2. Basecamp sekunder Papermoon (rumah pintu) 3. Lingkungan sekitar studio utama Papermoon (rumah boneka)
Inspirasi bagi Papermoon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto wajah masyarakat Yogya di sekitar studio Papermoon (anak – anak, Orang tua, hingga kepala 6 keatas) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh boneka dari handspring puppet company 2. Contoh boneka tomlee puppet company 3. Bentuk boneka untuk teater khas jepang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto pementasan handspring puppet Company 2. Foto pementasan Tomlee Puppet Company 3. Foto pementasan polyglot Theatre 4. Contoh interaktivitas pementasan Polyglot Theatre 5. Foto pementasan teater boneka di jepang 6. Kehidupan keseharian di lingkungan sekitar Papermoon 7. Foto kegiatan mendongeng di masyarkat sekitar Yogya (antara orang tua dan anak – anak) 	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suasana lingkungan jepang 2. Suasana lingkungan di Yogyakarta
The Old Man's Books	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakter dalam Old Man's Books dan anggota Papermoon yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keempat karakter dalam cerita 2. Hasil boneka yang dibuat oleh peserta workshop 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pementasan Old Man's Books 2. Interaksi antara pengunjung dengan Papermoon pasca penampilan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Detail dari tiap karakter (mata, texture kulit, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suasana pementasan 2. Set stage yang digunakan ketika

	memainkan a	3. Hasil boneka buatan anak – anak peserta workshop di Desa Kepek	3. Persiapan stage 4. Persiapan set instalasi 5. Kegiatan workshop pembuatan boneka di Greenhost Hotel sebagai isi instalasi	rambut, pementasan motif atau pattern pakaian)	
	2. Wajah anggota Papermoon yang memberikan workshop	4. Property yang digunakan dalam cerita Old Man's Books (skuter Kunta, Buku, Tulang untuk anjing)	6. Kegiatan workshop boneka di Desa Kepek, Timbulharjo	2. Detail dari boneka peserta workshop di Greenhost Hotel	
	3. Foto anak dengan boneka hasil buatannya	5. Potongan silhouette karakter fantasi dalam tenda	7. Instalasi boneka dan orang yang berinteraksi di dalamnya	3. Detail dari boneka peserta workshop di Desa Kepek	
	4. Orang dan instalasi boneka yang sedang berfoto	6. Raut muka dari karakter Old Man's Books	8. Lighting dalam pementasan the Old Man's Books 9. Kegiatan berdiskusi mengenai cerita 10. Gesture dari karakter boneka		
Proses Kreatif	Wajah yang sedang serius berdiskusi	Peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan cerita hingga eksekusi di atas panggung (Box Tools, bor mekanik, bor tangan, koper roller, koper peti, lem tembak, mesin jahit, pelubang kertas, korek api, lem fox dan sejenisnya)	1. Teknik yang digunakan saat pementasan (Bunraku, Kurmaningyo) 2. Pembuatan boneka 3. Pembuatan set stage 4. Pembuatan background music 5. Kegiatan wawancara, membaca buku, dan nonton film dari Papermoon 6. Diskusi ide 7. Proses rehearsal 8. Penampilan di atas panggung	Jenis kain yang digunakan dalam karakter	Spesifikasi panggung
Bonus Konten	-	Hasil jadi boneka kertas koran	Pembuatan boneka dari kertas Koran dari awal hingga selesai (Sketsa, pembentukan rangka awal, finishing)	Close up material yang digunakan (Koran, kertas minyak, lem)	-
Lampiran	-	-	1. Penampilan yang pernah dilakukan 2. Kegiatan seminar atau talks 3. Kegiatan workshop 4. Penghargaan yang pernah diraih	-	-

Untuk merealisasikan kebutuhan aset fotografi di atas, perlu dilakukan beberapa proses awal sebagai panduan dalam melakukan fotografi. Panduan ini perlu dibuat dalam bentuk awal berupa sketsa fotografi. Dengan pembuatan sketsa fotografi, dapat meningkatkan tingkat efisiensi ketika mulai dilakukan pengambilan gambar di lapangan. Berikut merupakan contoh sketsa fotografi yang digunakan dalam perancangan ini.



Gambar 4.2 Sketsa fotografi dalam perancangan

Pada proses sketsa fotografi, juga perlu dipikirkan peletakannya dalam layout buku nantinya. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir komposisi yang kurang bagus nantinya dalam foto. Karena komposisi juga akan dipengaruhi dari rasio perbandingan panjang lebar foto yang digunakan.

4.1.2.3 Ilustrasi

Berguna sebagai ilustrasi yang membantu audiens dalam memahami secara utuh konteks yang dibahas. Dengan menggunakan gambar ini akan membantu mengurangi salah tangkap yang terjadi karena audiens memiliki pemahaman sendiri dalam suatu hal. Pemilihan gaya gambar yang unik dan sesuai dengan Papermoon menjadi pertimbangan untuk memperkuat ciri khas dari kelompok teater satu ini.

Dari penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa Iwan Effendi selaku *visual art director* merupakan perupa yang aktif dalam dunia seni lukis di Indonesia. Ciri khas dalam karya beliau menjadi suatu nyawa visual yang memberikan keunikan tersendiri pada perjalanan Papermoon hingga saat ini. Berikut merupakan gambaran karya dari Iwan Effendi.

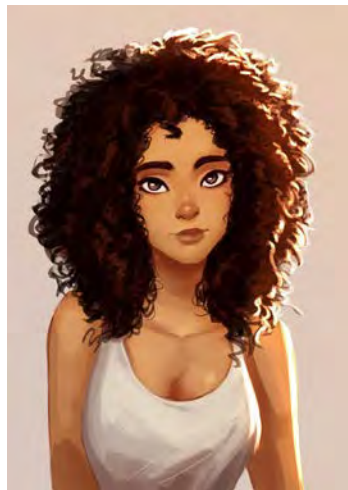


Gambar 4.3 Karya Iwan Effendi

Sumber : <http://bit.ly/2ltPW4l>

penggunaan gaya gambar surealis memberikan nilai artistik tersendiri dari karya yang dihasilkan oleh Iwan Effendi. Penggunaan anatomi yang proporsional menjadi poin yang tetap dipertahankan dalam setiap karya Iwan Effendi. Dengan penggunaan warna yang berani juga memberikan ciri khas yang kuat.

Gaya gambar semi realis juga turut digunakan dalam perancangan buku visual ini. Penggunaan gaya gambar ini menjadi salah satu sarana yang memberikan kesan ringan bagi pembaca dalam buku visual ini. Semi realis dapat dilakukan dengan melakukan penyederhanaan bentuk pada bentukan realis. Penyederhaan tersebut bisa dilakukan dengan menyederhanakan warna yang digunakan, namun proporsi anatomi tetap proporsional.



Gambar 4.4 Gaya gambar semi realis

Sumber : <http://bit.ly/1SmwHmO>

Penggunaan ilustrasi ini juga difungsikan sebagai penekanan untuk menarik perhatian pembaca dalam membaca buku visual ini. Dengan adanya

variasi penyajian visual ini, pembaca tidak cepat untuk bosan dengan suguhan visual tertentu. Ilustrasi disajikan dalam beberapa bab tertentu yang menyangkut Papaermoon. Beberapa bab seperti Inspirasi bagi Papermoon tidak dibarengi dengan ilustrasi karena dalam bab tersebut memang tidak diperlukan visualisasi tambahan.

Secara singkat, kebutuhan aset berupa ilustrasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 kebutuhan aset berupa ilustrasi dalam perancangan buku visual Art of Papermoon

BAB	Deskripsi kebutuhan ilustrasi	Spesifikasi
Cover	Ilustrasi cover yang menggambarkan secara keseluruhan isi buku	Full color
Sub cover	Ilustrasi dengan kesan yang mengarah ke silhouette, menggambarkan profil orang dengan boneka (Total ada 6 orang yang perlu diilustrasikan)	Full color
Pengenalan	Ilustrasi pembatas bab – gambar berisikan dua tokoh boneka papermoon dari awal cerita yang pernah dibuat dan tokoh dari cerita terbaru. Adegan dalam ilustrasi tersebut berupa adegan pengenalan	Full color
Papermoon Dimulai	1. Ilustrasi pembatas bab – gambar berisikan adegan dimana dua tokoh awal sedang beraktivitas untuk membangun rumah dan dibantu oleh salah satu karakter lain dari Papermoon 2. Ilustrasi wajah tiap personil Papermoon dibarengi dengan tambahan penggambaran lingkup utama pekerjaan mereka. (contoh : Iwan effendi sebagai concept art director, maka dibarengi dengan ilustrasi peralatan dan kegiatan melukis konsep). Dengan total 6 ilustrasi.	Full color
Inspirasi bagi Papermoon	Ilustrasi pembatas buku – gambar bercerita tentang ketiga karakter sebelumnya ditambah dengan satu lagi karakter dari Papermoon (total 4 karakter) yang sedang melakukan pengamatan terhadap ahli teater boneka lain.	Full color
The Old Man's Books	1. Ilustrasi pembatas buku – gambar bercerita tentang salah satu karakter utama yaitu Kunta sedang membaca buku ajaib yang mampu memunculkan berbagai binatang dari dalamnya. Kemudian karakter boneka yang lain ditambah satu lagi (total 5 karakter) sedang bermain dengan binatang yang keluar tersebut. 2. Ilustrasi konsep awal dan alternatif dari tiap karakter dalam the Old Man's Books (total ada 4 karakter). Karakter tersebut dikemas dalam bentuk tampilan tampak depan, samping, belakang dan juga gesture utamanya. Ditambahkan juga dalam bentuk ilustrasi konsep yang berwarna pada gesture utamanya. 3. Ilustrasi konsep awal dari set stage yang digunakan dalam the Old Man's Books. Terdapat beberapa elemen penting yang perlu untuk dibuat konsep awalnya yaitu instalasi boneka, sobekan kertas besar, dan lingkungan pendukung di sekitar setting. 4. Sketsa awal pembuatan boneka dari peserta workshop yang digelar di greenhost maupun di Desa Kepek. 5. Sketsa awal konsep pembuatan properti pendukung dalam cerita Old Man's Books (skuter Kunta, bentuk buku, bentuk tulang mainan Uwawi)	1. Full color 2. Sketsa pensil
Proses Kreatif	1. Ilustrasi pembatas bab – bercerita tentang karakter Papermoon yang bersama – sama membuat boneka yang lain. Dalam tahap ini, karakter bertambah satu lagi	1. Full color 2. Sketsa

	dari bab sebelumnya.	pensil
	2. Visualisasi penjelas mengenai teknik bunraku	
	3. Visualisasi penjelas mengenai teknik kurmaningyo	
	4. Visual proses sketsa ide	
	5. Visual proses diskusi bersama tim tentang ide cerita	
	6. Visual proses sketsa karakter	
	7. Visual proses sketsa setting	
	8. Visual proses rehearsal	
Bonus Konten	1. Ilustrasi pembatas bab – bercerita tentang karakter dalam Papermoon mendapatkan sebuah hadiah dari apa yang mereka kerjakan. Yaitu manual dalam pembuatan sebuah boneka jenis baru	1. Full color 2. Sketsa pensil
	2. Ilustrasi pembantu dalam proses pembuatan step by step boneka kertas koran	
Lampiran	Ilustrasi pembatas bab – bercerita tentang karakter Papermoon yang membawa berbagai penghargaan dan foto – foto dokumentasi dari semua kegiatan yang pernah dilakukan	Full color

Dalam proses pengerjaan aset ilustrasi, diperlukan sketsa awal untuk meningkatkan efisiensi pengerjaan. Pembuatan sketsa ilustrasi ini juga membantu dalam melihat komposisi awal dari artworks yang akan dibuat nantinya. Berikut merupakan gambaran sketsa awal dari aset ilustrasi yang dibutuhkan.



Gambar 4.5 Sketsa ilustrasi

4.1.2.4 Pattern

Penggunaan *pattern* menjadi salah satu elemen yang dapat memberikan kesan distinctive pada buku visual ini. *Pattern* yang didapat merupakan hasil dari studi menggunakan metode etnografi. Penggunaan lantai dengan ornamen yang kental digunakan pada era kolonial Belanda diterapkan pada kedua studio Papermoon. Berikut merupakan gambaran hasil eksplorasi *pattern* yang terletak pada lantai tersebut.



Gambar 4.6 Contoh eksplorasi pattern dari studi etnografi

4.1.2.5 Spesifikasi buku

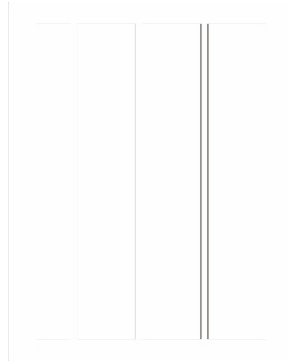
Karena buku ini memang dirancang buku visual yang bersifat edukatif. Maka diperlukan beberapa spesifikasi yang memudahkan pembaca untuk membaca isi dalam buku secara nyaman dan penempatan yang ideal. Berikut merupakan spesifikasi dari buku yang nantinya akan dibuat :

Tabel 4.4 Spesifikasi buku

Ukuran	19.9 x 25.4 cm
Penggunaan Warna	150 halaman full color
Jenis Kertas Isi	HVS 100 gr
Jenis Kertas Cover	Art Paper 260 gr
Binding	Jilid Softcover
Finishing	Laminasi Doff

4.1.2.6 Layout

Layout mempermudah audiens dalam membaca buku visual yang dirancang. Layout yang digunakan memiliki kata – kata yang cukup sebagai penjelasan detail mengenai suatu topik yang dibahas, dan dibarengi dengan visualisasi ilustrasi yang berupa (drawing dan fotografi). Grid yang digunakan dalam perancangan buku visual ini disarankan mengaplikasikan jenis Multicolumn grid.

Gambar 4.7 pola *multicolumn-grid*

Grid dengan jenis ini sangat cocok digunakan dalam mengatur konten yang memiliki range yang besar dari jenis material. *Grid* jenis ini bisa dijadikan sebagai alat organisir dan standarisasi komunikasi yang kuat dari sebuah konten. Sebuah kolom dapat digunakan secara individual atau bersama untuk menyajikan konten yang bervariasi dari jenis dan ukuran. Penggunaan grid kolom membuat jenis grid ini menjadi sangat fleksibel. Hal ini juga diterapkan dalam eksisting yang digunakan.



Gambar 4.8 Layout dalam Art of PAN

4.1.2.7 Warna

Menambah kesan dalam penyampaian pesan secara visual. Palet warna yang digunakan diambil dari hasil penelitian yang didapatkan dari mengamati hal di sekeliling tempat kegiatan utama Papermoon dan juga dari beberapa media cetak sebelumnya.. Hal ini dilakukan untuk memperkuat ciri khas yang dibawakan oleh Papermoon.

Dari hasil penelitian secara etnografi diperoleh warna – warna yang kental terdapat dalam tempat kegiatan Papermoon. Warna – warna tersebut bisa dilihat sebagai berikut.



Gambar 4.9 warna yang digunakan pada ubin di tempat kegiatan Papermoon

Dari warna tersebut dihubungkan dengan sebuah buku berjudul *the New Big Book of Color*. Di dalam buku tersebut terdapat penggolongan warna berdasarkan tema – tema tertentu (Carter, 2006). Dari penghubungan antara warna kontemporer yang terdapat di buku tersebut dengan elemen warna yang terdapat di tempat utama kegiatan Papermoon ditemukan skema warna seperti gambar di bawah.



Gambar 4.10 beberapa studi kasus warna kontemporer

C	87	C	51	C	00	C	09	C	05	C	27
M	73	M	00	M	00	M	33	M	60	M	99
Y	40	Y	18	Y	18	Y	100	Y	85	Y	99
K	29	K	00	K	00	K	00	K	00	K	19

Gambar 4.11 skema warna dari elemen warna yang terdapat di tempat kegiatan Papermoon

Dari *hue* tersebut, masih bisa diturunkan ke dalam bentuk warna *tint* dan *shade*. Selain itu, warna tersebut masih bisa diturunkan dengan

mengkombinasikan antar warna. Hal ini bisa dilakukan untuk mencari warna yang digunakan dalam pembuatan aset ilustrasi.



Gambar 4.12 *tint* dan *shade* dari tone warna utama



Gambar 4.13 Beberapa Contoh Kombinasi Dari Dua Warna Warna

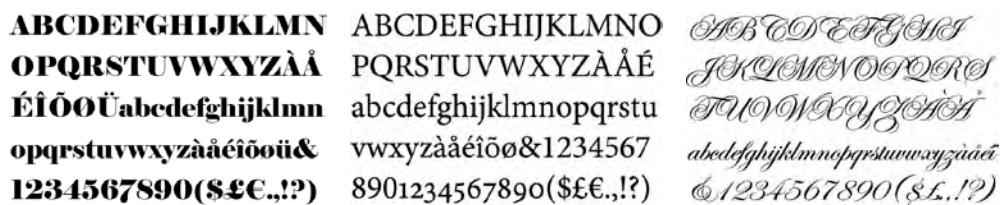
4.1.2.8 Tipografi

Pemilihan *font* pada buku ini dibagi menjadi tiga, yakni san-serif, serif dan miscellaneous. Penggunaan *font* san-serif digunakan pada bagian *subheadline*. Untuk *bodytext* menggunakan font dengan jenis serif. Dan *fontmiscellaneous* digunakan sebagai *headline* karena dapat memperkuat kesan *vintage* yang dibawakan oleh Papermoon Puppet Theatre.



Gambar 4.14 Penggunaan Jenis Huruf yang Berbeda dalam Satu Halaman yang Sama

Penggunaan typeface yang unik dapat memberikan kesan visual khas yang lebih tematik terhadap perancangan buku visual ini. Berikut merupakan typeface yang digunakan dalam perancangan ini.



Gambar 4.15 Elephant, Minion Pro, Edwardian Script

Agar konsistensi dalam layout tetap terjaga dan konsisten. Maka diperlukan penentuan penggunaan typeface beserta ukuran dan style yang digunakan. Penggunaan tipografi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Penggunaan tipografi dalam buku visual Art of Papermoon

Elemen layout	typeface	Style	Jenis huruf	ukuran huruf	Keterangan tambahan
Headline	Elephant	Regular	Serif	20 pt	-
Deck/Lead	Edwardian Script	Regular	Miscellaneous	18 pt	-
Bodytext	Minion Pro (OTF)	Regular	Serif	10 pt	-
Pullquotes	Minion Pro (OTF)	Italic	Serif	14 pt	-
Caption	Minion Pro (OTF)	Italic	Serif	9 pt	-
Initial caps	Algerian	Regular	Miscellaneous	2 baris	Berlaku pada paragraf pertama tiap subjudul
Leadline	Minion Pro (OTF)	regular	Serif	10 pt	All Caps Baris pertama dalam tiap paragraf
Running Head	Minion Pro (OTF)	regular	Serif	8 pt	-
Nomor Halaman	Minion Pro (OTF)	regular	Serif	8 pt	-

4.2 Draf Buku

Dari kriteria desain yang sudah dibuat sebelumnya, maka dapat dibuat sebuah draf buku sebagai acuan dalam merancang buku visual ini nantinya.

4.2.1 Cover



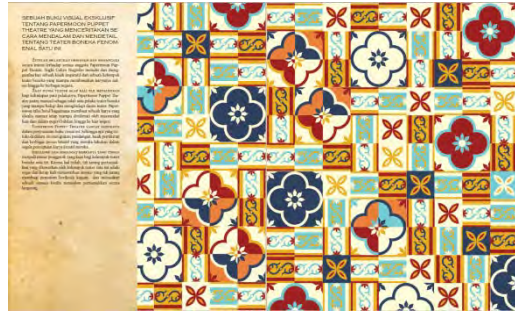
Gambar 4.16 draf *cover* buku visual

Gambar di atas merupakan konsep untuk pengerjaan cover buku visual nantinya. Pada bagian cover tersebut berisikan beberapa informasi seperti Judul buku, nama pembuat buku, dan creative director dari Papermoon. Pada cover diisi dengan ilustrasi dari beberapa tokoh Papermoon dari awal mereka berdiri hingga perjalanan di tahun 2017. Dengan tokoh yang berdiri di tengah merupakan tokoh dari judul pementasan terbaru mereka yang sedang membuka buku. Sesuai dengan judul terbaru pada akhir Desember 2016, yaitu *the Old Man's Books*. Karena inti dari buku visual ini merupakan pembahasan mengenai proses kreatif, maka karakter yang lain terlihat sedang beraktivitas membuat boneka dan berbagai hal yang menyangkut teater boneka.

4.2.2 Cover dalam

Sebelum masuk ke isi buku, pembaca akan disambut dengan pattern yang khas dari Papermoon. Dimana pattern ini merupakan hasil dari eksplorasi dari penelitian secara etnografi. Pattern ini dapat dieksplorasi dengan teknik eksekusi yang lain, misalkan hanya dibentuk dengan outline saja.

Di sebelah kiri yang berupa teks, merupakan perpanjangan dari cover depan yang dilipat ke bagian dalam. Pada kolom tersebut berfungsi untuk meletakkan sebuah kata pengantar mengenai hal yang diberikan oleh buku. Paragraf tersebut dapat diisi oleh pembuat buku, atau oleh seseorang yang memiliki keahlian di bidang buku visual.

Gambar 4.17 *pattern* di balik *cover*

Konsep *cover* bagian dalam dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Pada bagian tersebut berisikan logo dari Papermoon Puppet Theatre sebagai tokoh yang dibahas dalam buku visual ini. Informasi yang lain berisikan mengenai judul buku dan juga penerbit yang berperan dalam penyebaran buku ini nantinya. Pada bagian kiri diisi oleh visual berupa fotografi yang bercerita tentang salah satu proses kreatif yang dikerjakan dalam Papermoon. Foto tersebut bersambung ke halaman selanjutnya pada daftar isi.

Gambar 4.18 *cover* bagian dalam & daftar isi

4.2.3 Pembatas bab

Buku visual ini dibagi menjadi beberapa bab untuk memudahkan pembaca dalam mencerna isi dari buku visual dengan pembahasan tiap bab yang berbeda – beda. Diperlukan sebuah pembatas bab untuk memberikan petunjuk kepada pembaca bab yang sedang dibaca.

Secara visual, pembatas bab dikemas menggunakan ilustrasi berupa artworks. Hal ini digunakan untuk memberikan kesan yang berbeda selain fotografi dan lebih imajinatif kepada pembaca. Konsep dari ilustrasi pembatas bab ini secara konten dapat dilihat pada struktur buku yang terdapat pada kriteria desain. Secara singkat, pada pembatas buku menceritakan perjalanan tokoh utama dalam judul pementasan terbaru Papermoon (*The Old Man's Books*, Desember

2016) dan pertemuannya dengan tokoh-tokoh boneka Papermoon pada judul pementasan sebelumnya. Pertemuan dengan banyak boneka Papermoon yang lain merupakan symbol bahwa pembahasan ini merupakan pembahasan mengenai hal yang mereka lakukan sejak awal berdiri Papermoon terutama pada proses kreatif.

Selain tokoh yang berperan dalam ilustrasi tersebut, diperlukan sebuah suasana yang mendukung dalam pengemasan artworks tersebut. Suasana tersebut disesuaikan dengan subbab yang sedang dibahas. Sebagai contoh, pada bab V – proses kreatif, suasana pada artworks tersebut menggambarkan proses pengerjaan yang digambarkan dengan tokoh boneka Papermoon sedang melakukan pembuatan boneka.



Gambar 4.19 sketsa *artworks* pembatas bab V

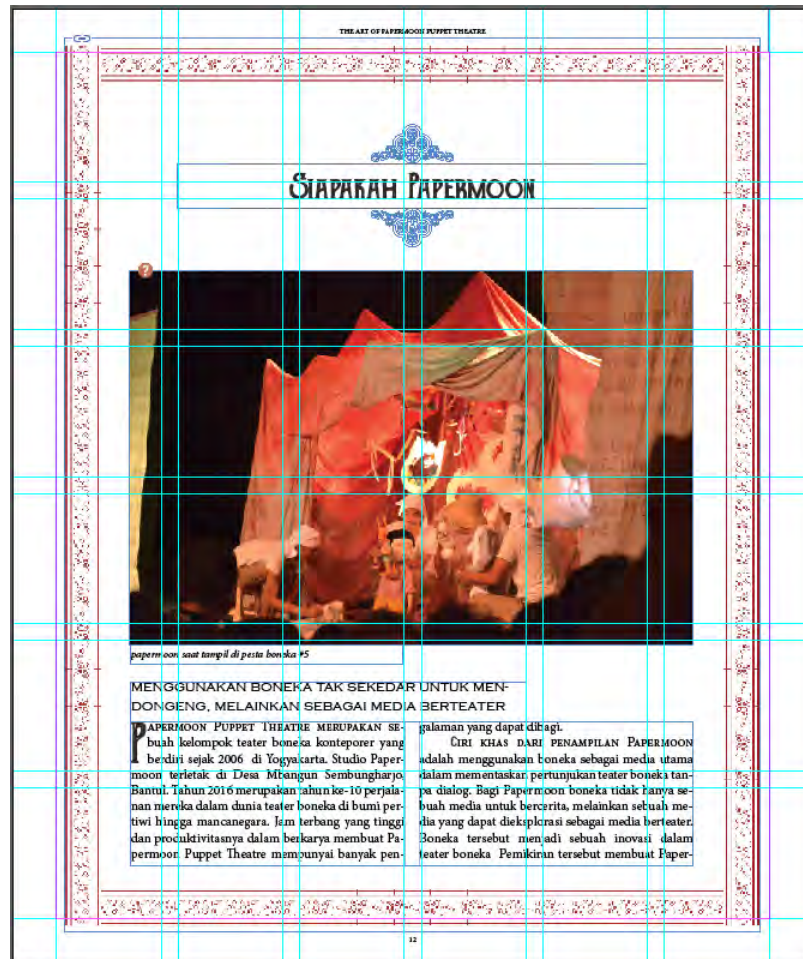
4.2.4 Isi

Isi dalam buku ini terbagai dalam 7 bab secara keseluruhan (dengan 2 konten terakhir merupakan konten yang bersifat bonus). Konten utama dalam buku ini terletak pada bab 4 dan 5. Dimana inti dari bab tersebut merupakan proses kreatif dan kajian mendalam mengenai pementasan yang dibuat oleh Papermoon Puppet Theatre.

Penyajian visual menggunakan fotografi dan *artworks* menjadi nilai jual tambahan dari buku ini selain konten yang disajikan. Penggunaan layout dengan

jenis *multicolumn grid* memberikan fleksibilitas dalam penyajian konten yang memiliki jenis berbeda – beda seperti ini. Berikut draf buku dari perancangan ini.

4.2.4.1 Bab I - Pengenalan



Gambar 4.20 penerapan konten teks dan fotografi pada layout buku

Gambar di atas merupakan contoh penerapan konten yang berupa teks dan fotografi dalam layout buku pada bab pertama buku dengan *multicolumn grid*. Penataan layout perlu mengedepankan kemudahan bagi pembaca dalam memahami informasi di dalamnya. Pada gambar tersebut tampak sebelum masuk ke paragraf utama *bodytext*, terdapat kata pembuka (*deck*) yang memiliki jenis *typeface* berbeda dan ukuran yang lebih besar (13 pt) dari *bodytext* (11 pt). Ukuran *caption* yang digunakan lebih kecil (9 pt) daripada *bodytext*.

Ornamen yang terdapat pada halaman pertama subbab merupakan hasil dari studi etnografi pada kedua studio Papermoon. Fungsi ornament tersebut

merupakan sebagai penambahan estetis dari halaman dan juga aplikasi pada *border* sebagai penanda halaman pertama pada tiap subbab.

Selain konten yang berupa gambar juga terdapat konten yang berupa teks. Pada bab ini dibagi menjadi 2 subbab yaitu siapakah Papermoon dan anggota Papermoon. Khusus untuk subbab ke-2 hanya berisikan foto dan nama dari anggota Papermoon. Secara garis besar, bab I ini memberikan pengetahuan secara umum kepada pembaca untuk mengenal Papermoon. Konten teks dari bab pertama secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah berikut.

Tabel 4.6 Konten Bab I

Subheadline	Konten Teks
Mengenal Papermoon	<p>Papermoon Puppet Theatre merupakan sebuah kelompok teater boneka konteporer yang berdiri sejak 2006 di Yogyakarta. Studio Papermoon terletak di Desa Mbangun Sembungharjo, Bantul. Tahun 2016 merupakan tahun ke-10 perjalanan mereka dalam dunia teater boneka di bumi pertiwi hingga mancanegara. Jam terbang yang tinggi dan produktivitasnya dalam berkarya membuat Papermoon Puppet Theatre mempunyai banyak pengalaman yang dapat dibagi.</p> <p>Ciri khas dari penampilan Papermoon adalah menggunakan boneka sebagai media utama dalam mementaskan pertunjukan teater boneka tanpa dialog. Bagi Papermoon boneka tidak hanya sebuah media untuk bercerita, melainkan sebuah media yang dapat dieksplorasi sebagai media berteater. Boneka tersebut menjadi sebuah inovasi dalam teater boneka. Pemikiran tersebut membuat Papermoon berhasil menyelenggarakan pementasan yang memberikan kesan berbeda pada penonton. Penonton tidak hanya mendapatkan kesenangan atau kepuasan terhadap pementasan yang ditunjukkan tetapi juga merasakan aura emosi yang keluar dari boneka tersebut.</p> <p>Tak jarang penonton sering terhanyut dalam cerita ketika menonton pertunjukan Papermoon dari cara bagaimana Papermoon menggerakkan bonekanya. Ketika Papermoon memainkan bonekanya, penonton dapat lebih fokus pada boneka yang dimainkan. Gerakan boneka yang dimainkan terkesan “hidup” sehingga penonton tidak salah fokus pada orang yang menggerakkan bonekanya. Selain itu, tata panggung yang atraktif, tata pencahayaan, dan musik latar yang sesuai dengan adegan yang dimainkan membuat penonton semakin hanyut dalam cerita.</p> <p>Papermoon tidak hanya diminati di dalam negeri, tetapi Papermoon sudah melebarkan sayapnya di kancah Internasional. Pada tahun 2010, Papermoon berhasil mendapatkan kesempatan residensi di Yfest at Esplanade Theater of The Bay, Singapura (Juli-Agustus 2010) menyajikan karyanya yang berjudul "MWATHIRIKA" di berbagai negara seperti Amerika Serikat, Australia, Scotlandia, dan Britania Raya dalam 5 tahun perjalanan karyanya. Selain itu juga menampilkan MWATHIRIKA di Scotlandia yang merupakan festival bergengsi dunia yaitu Edinburgh Fringe Festival. Kemudian di tahun 2015 Papermoon Puppet Theatre diundang oleh <i>University of New Hampshire</i> untuk berkolaborasi dengan mahasiswa jurusan Seni Teater dan Tari. Di sini, Papermoon</p>

dipercaya untuk menangani kelas dalam satu semester dan membuat sebuah pertunjukan perdana tingkat dunia berjudul "SEMATAKAKI".

Pertunjukan Papermoon yang sudah sampai mancanegara menunjukkan bahwa Papermoon mempunyai sesuatu yang menarik. Tidak hanya menghibur tetapi juga mempunyai pesan yang diberikan. Papermoon Puppet Theatre selalu memberikan pementasan yang unik dan dekat dengan penonton. Karya yang dibawakan harus berhubungan dengan kehidupan penonton sehingga penonton yang melihat pertunjukan akan merasa ikut memiliki. Papermoon tidak ingin membuat karya yang jauh dengan penonton untuk memudahkan kedekatan emosi antara penonton dengan pertunjukan yang ditampilkan. Walaupun memang pertunjukan mengangkat permasalahan yang jauh, maka Papermoon akan membuat bagaimana caranya cerita atau karya tersebut dekat dengan kehidupan penonton.

Sebagai contoh adalah pertunjukan Papermoon yang berjudul *Mwathirika*. Cerita tersebut mengilustrasikan peristiwa sejarah yang kelam di Indonesia pada tahun 1965 di mana pada saat itu seseorang yang dikaitkan dengan simbol tertentu menjadi korban. Akan tetapi Papermoon dapat mengemasnya dengan rapi sehingga tidak hanya menceritakan sisi sejarah tetapi juga aspek kemanusiaan yang ditampilkan. Pertunjukan tersebut tidak menampilkan penderitaan yang dapat menyudutkan pihak pelaku maupun kecenderungan untuk menghakimi pihak manapun. Cerita tersebut justru menghadirkan perasaan untuk saling menjaga sisi kemanusiaan melalui harapan bahwa kejadian tersebut tidak akan terjadi di belahan bumi manapun. Setiap orang pasti tidak ingin merasakan kehilangan orang yang berarti dalam hidupnya. Sehingga dengan cara tersebut terdapat ikatan emosi yang dirasakan oleh penonton saat menyaksikan pertunjukan.

Penonton merupakan aset utama yang dijaga oleh Papermoon sehingga pada setiap pertunjukan Papermoon selalu memperhatikan terlebih dahulu siapa penonton yang akan menyaksikan penampilan mereka. Papermoon juga membuat tiap judul pementasan mempunyai target khusus untuk usia tertentu. Papermoon menyiapkan pementasan teater boneka yang sesuai dengan segala usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal inilah yang membuat nilai tambah bagi Papermoon karena dapat menyesuaikan pertunjukan dengan semua golongan usia. Kemudian media boneka yang digunakan sebagai media berteaterpun mendukung konsep Papermoon karena boneka dapat menyesuaikan dengan karakter anak-anak maupun dewasa.

Keunikan yang dibawa oleh Papermoon dibandingkan dengan teater boneka yang lain adalah cara Papermoon berinteraksi dengan penonton. Jika pada teater boneka lain setelah pertunjukan lalu penonton pulang, maka Papermoon tidak memberlakukan hal tersebut. Papermoon memberikan kesempatan pada penonton untuk mengetahui rahasia dapur mereka. Menurut Papermoon, momen setelah pementasan merupakan momen yang tepat untuk berinteraksi antara seniman dengan penonton. Penonton diberi kesempatan untuk menyaksikan secara langsung detail boneka dan tata panggung yang digunakan. Penonton juga dapat mencoba untuk memainkan boneka-boneka yang digunakan dalam pementasan. Hal itulah yang menjadi cara Papermoon untuk menjaga penonton. Harapannya, ketika penonton mempunyai pengetahuan maka apresiasi penonton terhadap teater boneka akan meningkat dibandingkan hanya sekadar menonton.

Interaksi yang dibawa oleh Papermoon dengan penonton tersebut juga menggambarkan kultur atau budaya Indonesia yang dibawa. Papermoon membawa identitas Indonesia dengan cara yang berbeda. Bagi mereka, identitas Indonesia tidak harus berupa pakaian yang dikenakan atau benda yang digunakan dalam pertunjukan, tetapi juga dapat melalui bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain dan penonton berdasarkan budaya yang ada di Indonesia. Melalui gambaran budaya Indonesia yang ramah dan saling berbagi.

Selain memberikan pengetahuan melalui interaksi diakhir pementasan oleh Papermoon, mereka juga mengadakan workshop yang dapat diikuti oleh masyarakat. Tujuan dari workshop tersebut adalah untuk memberikan edukasi kepada penonton bahwa untuk mempersiapkan suatu pertunjukan tidaklah mudah. Selain itu juga memberikan edukasi bahwa masyarakat dapat membuat bonekanya sendiri. Hal ini dapat menjadi pemicu teater boneka di Indonesia untuk berkembang. Papermoon justru senang jika ada pertunjukan teater boneka lain di Indonesia karena teater boneka dapat lebih dikenal oleh masyarakat.

Papermoon juga ingin memberikan pengetahuan kepada masyarakat bahwa teater boneka mempunyai ragam yang bermacam-macam. Papermoon telah sering tampil di berbagai negara dan perjalanan tersebut memberikan pelajaran bagi mereka. Pelajaran berharga tersebut juga ingin dibagikan oleh Papermoon ke masyarakat Indonesia yaitu dengan mengundang teman-teman seprofesi Papermoon dari luar negeri untuk datang ke Indonesia dalam rangka berbagi pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Tidak hanya itu, Papermoon juga memberikan pengalaman tentang bagaimana Indonesia terutama Jogjakarta kepada teman-teman Papermoon yang datang ke Indonesia. Sehingga baik masyarakat Indonesia maupun kelompok teater dari luar negeri tersebut dapat belajar satu sama lain. Berdasarkan hal itu maka Papermoon membentuk suatu festival boneka Internasional bernama Pesta Boneka.

Pesta Boneka telah digelar oleh Papermoon sejak tahun 2008 di Yogyakarta dan telah terselenggara sebanyak 5 kali. Pesta Boneka yang digelar oleh Papermoon mempunyai format yang berbeda dibandingkan festival teater boneka lain di Asia Pasifik. Di acara Pesta Boneka ini para *puppeteers*, teman Papermoon dari berbagai negara, dapat melakukan pementasan, memasak bersama penduduk setempat, bertemu dengan masyarakat umum, hingga membangun jaringan dengan sesama *puppeteers* dari berbagai negara. Format tersebut dibentuk oleh Papermoon berdasarkan kekurangan dari festival-festival lain yang monoton. Ketika selesai pertunjukan, para *puppeteers* langsung pulang. Tetapi di festival Pesta Boneka ini Papermoon membawa konsep manusia bertemu manusia. Menjalinkan interaksi untuk saling bertukar pengetahuan. Hal inilah yang membuat festival ini berbasis pada pertemanan yang menitikberatkan pada proses berbagi.

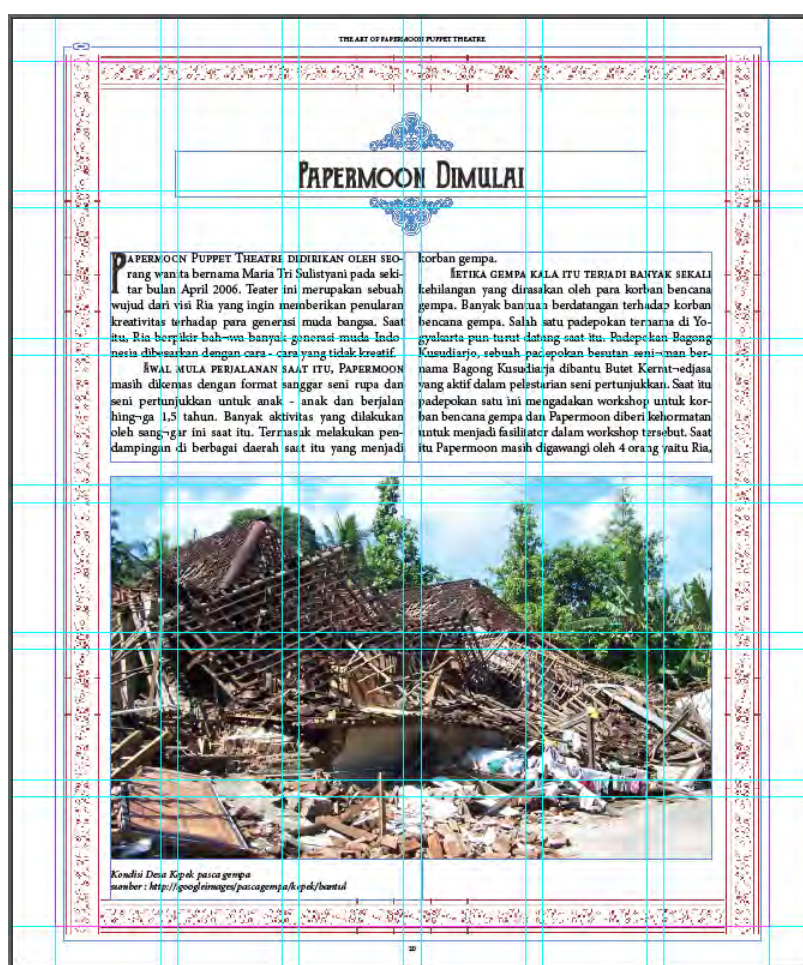
Papermoon Puppet Theatre semakin populer di masyarakat setelah film Indonesia yang berjudul *Ada Apa Dengan Cinta 2* rilis. Hal ini dikarenakan terdapat adegan yang menampilkan pertunjukan *Setjangkir Kopi* dari *Plaja* oleh Papermoon Puppet Theatre. Pada adegan tersebut diceritakan bahwa tokoh cerita *Rangga* dan *Cinta* pergi menonton pertunjukan tersebut saat berada di Yogyakarta. Adegan tersebut lantas meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap Papermoon. Banyak masyarakat yang ingin datang ke studio atau menunjukkan antusiasnya terhadap teater boneka.

Saat ini Papermoon menjadi garda depan bagi seni teater boneka di Indonesia. Papermoon

mempunyai ide kreatif yang mewakili jaman. Sehingga sudah sepatutnya Papermoon dapat memberikan inspirasi kepada generasi muda di Indonesia. Hal ini dapat menunjukkan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang kreatif dengan banyaknya karya yang bermunculan sehingga identitas bangsa Indonesia akan lebih kuat. Papermoon juga mempunyai potensi yang besar untuk menjadi sumbu sehingga harapannya akan dapat bermunculan generasi yang lebih hebat dan membawa nama Indonesia.

4.2.4.2 Bab II – Papermoon Dimulai

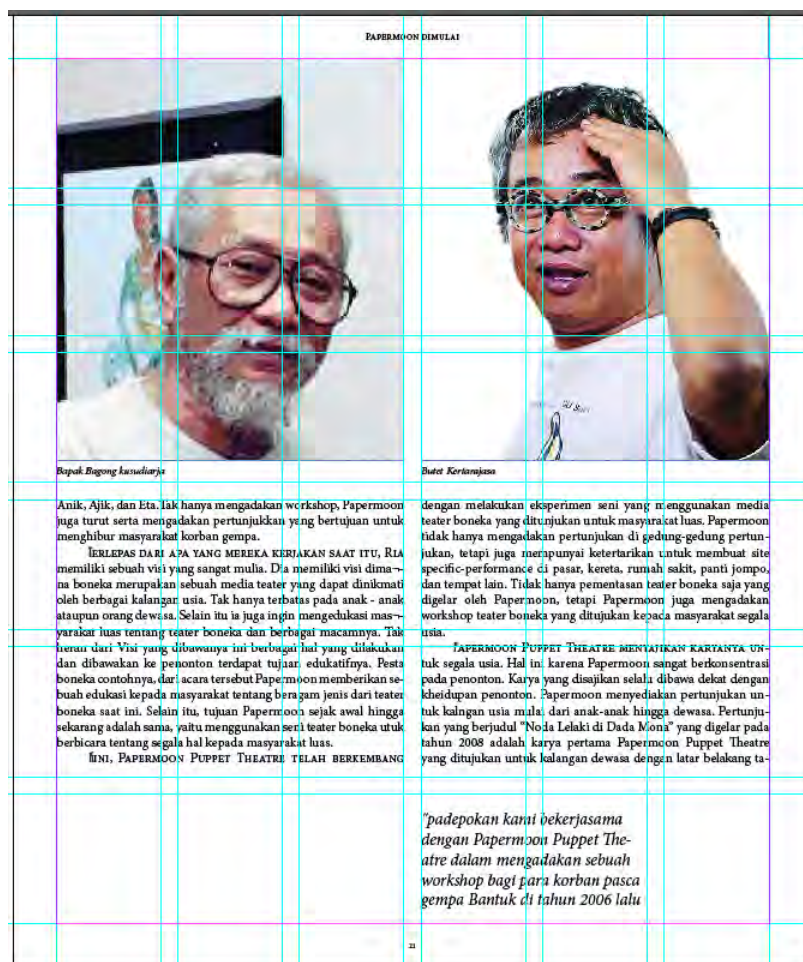
Untuk bab selanjutnya, penataan konten teks, fotografi dan ilustrasi mengacu seperti pada contoh sebelumnya. Untuk gambaran penataan teks dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.21 penataan layout pada bab II

Pada gambar di atas, dapat dilihat seperti gambar sebelumnya terdapat penggunaan border. Penggunaan border ini digunakan pada setiap halaman pertama subbab yang dibahas. Hal ini berguna sebagai penanda bahwa pembaca sudah masuk pada subbab yang berbeda.

Untuk halaman selanjutnya pada tiap subbab, penggunaan border ditiadakan. Hal ini memberikan keleluasaan yang lebih dalam pengaturan konten. Karena penggunaan border tersebut akan mengurangi ruang dalam menata konten. Untuk gambaran dari layout tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.22 layout halaman kedua dari bab II

Konten teks dalam bab II terbagi menjadi 4 subbab yaitu awal berdiri Papermoon, pertemuan 6 puppeteers Papermoon, Basecamp Papermoon dan Mempelajari sebuah seni dalam berteater boneka. Pada intinya, konten pada Bab II ini memberikan pengetahuan tentang awal mula pergerakan Papermoon dan bagaimana proses belajar mereka terhadap teater boneka. Konten naskah dapat dilihat pada tabel di bawah berikut.

Tabel 4.7 Konten Bab II

Subheadline	Konten Teks
-------------	-------------

Bermoeland ja Papermoon	<p>Papermoon Puppet Theatre didirikan oleh seorang wanita bernama Maria Tri Sulistyani pada sekitar bulan April 2006. Teater ini merupakan sebuah wujud dari visi Ria yang ingin memberikan penulisan kreativitas terhadap para generasi muda bangsa. Saat itu, Ria berpikir bahwa banyak generasi muda Indonesia dibesarkan dengan cara - cara yang tidak kreatif.</p> <p>Awal mula perjalanan saat itu, Papermoon masih dikemas dengan format sanggar seni rupa dan seni pertunjukkan untuk anak - anak dan berjalan hingga 1,5 tahun. Banyak aktivitas yang dilakukan oleh sanggar ini saat itu. Termasuk melakukan pendampingan di berbagai daerah saat itu yang menjadi korban gempa.</p> <p>Ketika gempa kala itu terjadi banyak sekali kehilangan yang dirasakan oleh para korban bencana gempa. Banyak bantuan berdatangan terhadap korban bencana gempa. Salah satu padepokan ternama di Yogyakarta pun turut datang saat itu. Padepokan Bagong Kusudiarjo, sebuah padepokan besutan seniman bernama Bagong Kusudiarja dibantu Butet Kerratedjasa yang aktif dalam pelestarian seni pertunjukkan. Saat itu padepokan satu ini mengadakan workshop untuk korban bencana gempa dan Papermoon diberi kehormatan untuk menjadi fasilitator dalam workshop tersebut. Saat itu Papermoon masih digawangi oleh 4 orang yaitu Ria, Anik, Ajik, dan Eta. Tak hanya mengadakan workshop, Papermoon juga turut serta mengadakan pertunjukkan yang bertujuan untuk menghibur masyarakat korban gempa.</p> <p>Terlepas dari apa yang mereka kerjakan saat itu, Ria memiliki sebuah visi yang sangat mulia. Dia memiliki visi dimana boneka merupakan sebuah media teater yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Tak hanya terbatas pada anak - anak ataupun orang dewasa. Selain itu ia juga ingin mengedukasi masyarakat luas tentang teater boneka dan berbagai macamnya. Tak heran dari Visi yang dibawanya ini berbagai hal yang dilakukan dan dibawakan ke penonton terdapat tujuan edukatifnya. Pesta boneka contohnya, dari acara tersebut Papermoon memberikan sebuah edukasi kepada masyarakat tentang beragam jenis dari teater boneka saat ini. Selain itu, tujuan Papermoon sejak awal hingga sekarang adalah sama, yaitu menggunakan seni teater boneka untuk berbicara tentang segala hal kepada masyarakat luas.</p> <p>Kini, Papermoon Puppet Theatre telah berkembang dengan melakukan eksperimen seni yang menggunakan media teater boneka yang ditujukan untuk masyarakat luas. Papermoon tidak hanya mengadakan pertunjukan di gedung-gedung pertunjukan, tetapi juga mempunyai ketertarikan untuk membuat site specific-performance di pasar, kereta, rumah sakit, panti jompo, dan tempat lain. Tidak hanya pementasan teater boneka saja yang digelar oleh Papermoon, tetapi Papermoon juga mengadakan workshop teater boneka yang ditujukan kepada masyarakat segala usia.</p> <p>Papermoon Puppet Theatre menyajikan karyanya untuk segala usia. Hal ini karena Papermoon sangat berkonsentrasi pada penonton. Karya yang disajikan selalu dibawa dekat dengan kehidupan penonton. Papermoon menyediakan pertunjukan untuk kalangan usia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pertunjukan yang berjudul “Noda Lelaki di Dada Mona” yang digelar pada tahun 2008 adalah karya pertama Papermoon Puppet Theatre yang ditujukan untuk kalangan dewasa dengan latar belakang tahun 1965.</p> <p>Kemudian Papermoon juga mempunyai ciri khas yaitu selalu berinteraksi dengan penonton</p>
--	--

di tengah – tengah pementasan. Hal tersebut membawa kesuksesan tersendiri untuk Papermoon Puppet Theatre. Salah satu bentuk pementasan yang interaktif dari Papermoon adalah pada karya mereka yang berjudul “Mau Apa?” yang dibawakan pada tahun 2009. Pentas tersebut merupakan kolaborasi Papermoon Puppet Theatre dengan Anna Loewendahl, Sutradara Transvision Art, Australia. Interaksi tersebut membolehkan penonton untuk berpartisipasi dan memilih tema apa yang ingin diceritakan. Karya tersebut dikerjakan di berbagai tempat umum, dari Yogyakarta hingga New York.

Interaksi yang dibangun Papermoon Puppet Theatre dengan penonton tidak hanya terjadi pada saat pementasan berlangsung, tetapi juga pada saat pentas berakhir. Penonton diberikan izin untuk melihat lebih dekat boneka yang digunakan untuk pertunjukan. Penonton dapat memainkan dan berkenalan dengan boneka-boneka tersebut. Sebagai contoh adalah pada saat pementasan di perayaan RRREC Fest in The Valley 2016. Saat ini Papermoon Puppet Theatre telah banyak tampil di dalam maupun luar negeri. Tidak hanya untuk pentas, tetapi Papermoon juga diundang untuk menggelar workshop, menjadi dosen tamu di suatu universitas, serta mengisi festival-festival seni dan kebudayaan di dunia seperti di Malaysia, Amerika Serikat, Belanda, Jerman, Jepang, India, Korea Selatan, Singapura, Inggris, Australia, dan Thailand. Untuk pementasan di Indonesia sendiri, Papermoon Puppet Theatre juga telah banyak menggelar pementasan dan workshop seperti di Raja Ampat-Papua, Padang Panjang-Sumatra, Bloro-Cilacap, dan Sukoharjo-Malang.

Di antara beberapa karya yang ada, terdapat dua karya Papermoon yang paling dikenal. Salah satunya adalah “Mwathirika” yang ditampilkan pada tahun 2010. Karya tersebut membawakan tema tentang sejarah abu-abu Indonesia yang disampaikan dengan cara yang imajinatif. Karya kedua yang paling dikenal adalah berjudul “Secangkir Kopi dari Playa” yang ditampilkan pada tahun 2011. Karya tersebut menceritakan tentang kisah percintaan yang berlatar belakang sejarah Indonesia.

Pertemoan **Maria Tri Sulistyani**

Teman Maria Tri Sulistyani lahir di Jakarta, 4 November 1981. Maria merupakan salah satu pendiri Papermoon Puppet Theatre. Maria atau yang lebih akrab disapa Ria adalah seorang ilustrator, penulis, dan aktor teater. Ia adalah salah satu otak utama dari semua kegiatan yang berjalan di Papermoon Puppet Theatre. Dengan latar belakang seorang alumni ilmu komunikasi dari Universitas Gajah Mada, Ria handal dan cekatan dalam menangani semua hal yang berhubungan dengan penyampaian pesan kepada khalayak masyarakat.

Saat ini Maria Tri Sulistyani menjadi Art Director and Puppeteer di Papermoon Puppet Theatre. Pekerjaan yang dilakukan oleh Ria di Papermoon Puppet Theatre adalah mencakup produksi pementasan teater boneka serta manajemen seni, mulai dari produksi karya hingga manajemen penonton. Selain itu, Ria juga ahli membuat *workshop* kreativitas dengan menggunakan medium teater boneka.

Berkat keahlian dan ketrampilannya tersebut, Ria mendapatkan beberapa penghargaan. Penghargaan tersebut diantaranya adalah:

- Grant for “BOTOL KAGET” Program. (Custom plastic bottle)
- Art Exhibition, Workshop for Children and Puppet Performance “The Man Who Eat

Moon”

- Fellowship Artist Residency of Hooyong Performing Arts Centre (South Korea)
- Fellowship of Asian Cultural Council in United States
- Award of “Empowering Women Artists” by Kelola, HIVOS, Ford Foundation and BIYAN
- Residency for Yfest at Esplanade Theater of The Bay, Singapore
- Fellowship Artist Residency of AIR Koganecho , Yokohama- Japan

Iwan Effendi

Iwan Effendi juga merupakan pendiri Papermoon Puppet Theatre bersama dengan Maria. Iwan yang merupakan suami dari Maria tersebut pernah menempuh pendidikan Art School di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung pada tahun 2000-2002 dan Pure Art School di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta pada tahun 2002-2004. Iwan Effendi mempunyai keahlian dalam ilustrasi, instalasi, membuat *puppet*, dan menggambar. Keahlian dan ketrampilan yang dimiliki tersebut membuat Iwan dapat menyelenggarakan pameran karyanya baik solo exhibition maupun group exhibition. Berikut ini adalah daftar pameran oleh Iwan Effendi.

1. Solo exhibition

- Of Messenger, YAVUZ Fine Art, Singapore , 2011
- Iwan Effendi feat Papermoon Puppet Theatre, TembiContemporary, Yogyakarta, 2010
- Two Shoes for Dancing, Project Room VWFA, Kuala Lumpur, Malaysia, 2009
- The Last Fortress, Via Via Café, Yogyakarta, 2006
- Menuju Matahari Terbenam, kafe dekat rumah, Yogyakarta, 2005

2. Group Exhibition

- Living Room, S 14 Gallery Bandung, 2012
- Living Room, Hachibankan Gallery, Koganecho Yokohama , Japan, 2012
- Culture, Garis Artspace Jakarta, 2011
- Artjog 11, Yogyakarta, 2011
- MENGINTIP LAUT, French Cultural Centre-Yogyakarta & Les Tonnerres de Brest 2012 Brest, France, 2011
- “TV EYE ”, indieguerillas vs happyvictim, Lou Belle Shop, Bandung, 2011
- The Alleys of a City named Jogja, Primo Marella Gallery, Milan, Italia, 2011
- IVAA Archive Aid, Jakarta Art District, Jakarta, 2011
- Indonesia Disjunction, Kendra Gallery, Bali, 2010
- DRAW Project, Curated by Erik Foss and Curse Mackey, Mexico City-Museo de la Ciudad de Mexico, 2010
- ART JOG 2010, Taman Budaya Yogyakarta, 2010
- Six by Six Project, Charmingwall Gallery, New York • Space and Image, Ciputra Gallery, Jakarta, 2010
- The Rainbow, Sampoerna Art House, Surabaya, 2009
- Polichromatic, Bentara Budaya Yogyakarta, 2009
- Survey 2, Edwin Gallery, Jakarta, 2009
- Freedom in Geekdom, Nadi Gallery, Jakarta, 2008

- Kere Munggah Bale, Bentara Budaya Yogyakarta, 2008
 - Boys and Girls, Edwin Gallery, Jakarta, 2008
 - Perang Kembang, Bentara Budaya, Yogyakarta, 2008
 - Wong Liya, Bentara Budaya, Yogyakarta, 2008
 - Komedi Putar, Jogja Gallery, Yogyakarta, 2008
 - Animal Kingdom, Jogja Gallery, Yogyakarta, 2008
 - 69 seksi nian, Jogja Gallery, Yogyakarta, 2008
 - Jogja Art Fair, Taman Budaya Yogyakarta, 2008
 - Black Urban Art, Bandung, Jakarta, Surabaya, and Yogyakarta, 2007
 - T-shirt from march, Bentara Budaya, Yogyakarta, 2007
 - One Month Shop Eli vs Vippy, Kedai Kebun Forum, Yogyakarta, 2007
 - IVAA BookAid, Nadi Gallery, Jakarta, 2007
 - Portofolio, Jogja Gallery, Yogyakarta, 2007
 - 100 th Affandi, Taman Budaya Yogyakarta, 2007
 - Shout Out, FKY XIX 2007, Taman Budaya Yogyakarta, 2007
 - Superb Ambition, Senayan City, Jakarta, 2007
 - Agraris Kobo, Jogja Gallery, Yogyakarta, 2007
 - Get It (Wall), Lembaga Indonesia Perancis, Yogyakarta, 2007
 - Soulmate, Art Sociates, Jakarta, 2007
 - BOCOR #3, Rumah Seni Cemeti, Yogyakarta, 2007
 - “Serangan Sendu Bulan Gerimis”, Kafe Deket Rumah, Yogyakarta, 2006
 - Midnight Mural Project, Taman Budaya Yogyakarta, 2006
 - Art for Jogja, Taman Budaya Yogyakarta, 2006
 - September Something #2, Kedai Kebun Forum, 2005
 - Republik Art, Kedai Kebun Forum, 2005
 - Daun Muda, Galeri Padi, Bandung, 2005
 - Halo Kawan Baru #1, Galeri IKJ, Jakarta, 2004
 - Tribute to Mas Tri, Kedai Kebun Forum, 2004
 - 3 D Passion, Kafe Kecil Yogyakarta, 2004
 - Eksplorasi Cetak, Dialog Dua Kota ISI-IKJ, Jakarta, 2004
 - Ngerumpi di Mall, Magelang, 2004
 - Hari-hari Ceria Sewon Bulaksumur, Gelanggang Universitas Gajah Mada, 2004
 - Murky Moral, Australia National University, Canberra, Australia, 2004
 - Daging Tumbuh, Harta Karun Dibawah Gedung Bioskop, Exploring Vacuum 2, Cemeti Art House, 2003
 - “reply” FKY XXIV, 2003
 - Sound Garden, Gelaran Budaya Yogyakarta, 2003
 - Countrybution, feat Daging Tumbuh, Biennale VII Yogyakarta, 2003
 - Komik Udik, Gd. Garnadi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2001
 - Performance Art, Celana Dalam dan Alibi, Jakarta, 2001
- Saat ini Iwan berperan sebagai Visual Art Director di Papermoon Puppet Theatre. Iwan

bertugas atas pembuatan visual pertunjukan. Ia bertanggungjawab untuk mengatur visual pertunjukan secara keseluruhan, baik pada pembuatan boneka hingga saat pementasan.

Beni Sanjaya

Beni Sanjaya lahir pada 20 Desember 1988. Pria yang akrab disapa Beni ini tumbuh dan berkembang di keluarga yang sederhana. Beni adalah orang yang sabar diantara anggota Papermoon yang lain. Tangannya terampil dan mempunyai ide yang kreatif dalam membuat karya-karya indah dalam suatu pertunjukan.

Beni Sanjaya adalah salah satu anggota yang paling lama bergabung di Papermoon Puppet Theatre. Kisah pertemuan Beni dengan Papermoon diawali dari Papermoon yang saat itu mengadakan workshop untuk para korban gempa bantul. Saat itu Beni menjadi salah satu peserta workshop yang diselenggarakan oleh padepokan Bagong Kusumadharja. Proyek tersebut berjalan selama dua minggu dari proses pembuatan puppet hingga pembuatan pertunjukan. Kemudian Maria menilai bahwa Beni mempunyai etos kerja yang tinggi dan ketrampilan tangan yang baik. Selain itu Beni juga orang yang rajin dan tertarik untuk belajar hal yang baru. Oleh karena itu Maria percaya dengan nalurnya bahwa Beni adalah orang yang tepat untuk diajak bergabung dengan Papermoon sehingga mulai saat itu sampai sekarang Maria mengajak Beni untuk berkarya bersama.

Saat ini Beni berperan sebagai Puppet Builder and Puppeteers. Tugas Beni adalah membuat puppet kemudian berperan untuk memainkannya selama pertunjukan. Beni mempunyai ketrampilan yang baik dalam pembuatan puppet sehingga peran Beni di Papermoon sesuai dengan ketrampilannya.

Anton Fajri

Anton Fajri ikut bergabung dengan Papermoon Puppet Theatre sejak tahun 2008. Pria yang akrab disapa Anton tersebut lahir di Kepek Timbulharjo Sewon, Bantul, Yogyakarta. Ia pernah menempuh pendidikan di Desain Komunikasi Visual di Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta. Anton seorang yang rajin dan mempunyai ketrampilan yang handal dalam pembuatan boneka untuk pertunjukan sehingga sesuai dengan perannya di Papermoon.

Anton Fajri adalah orang kedua setelah Beni Sanjaya yang bergabung dengan Papermoon Puppet Theatre. Sama seperti Beni, Anton juga merupakan peserta workshop yang diadakan oleh Papermoon Puppet Theatre pada saat bencana gempa Bantul. Dari sekitar 25 orang peserta workshop, selain Beni, Anton juga dipercaya untuk ikut dalam proyek yang akan dibuat oleh Papermoon saat itu. Proyek pertama yang diadakan Papermoon dengan mengajak Beni dan Anton adalah bernama Noda Lelaki di Dada Mona yang saat itu diadakan pada bulan Desember.

Maria memilih Anton bergabung dengan Papermoon atas dasar kepercayaan pada nalurnya. Anton merupakan orang yang paling tenang diantara anggota Papermoon yang lain meskipun ia adalah orang yang tegas dan cermat dalam mengkoordinasi sesuatu. Hal tersebut ditunjukkan Anton pada saat menyelenggarakan acara Pesta Boneka yang diadakan di Desa Kepek. Anton bertanggungjawab sebagai koordinator acara di desa tersebut. Peran Anton di Papermoon Puppet Theatre saat ini adalah sebagai Puppet Builder and

Puppeteers. Anton bertugas dalam pengerjaan pembuatan puppet untuk pertunjukan. Selain itu ia juga akan memainkan boneka tersebut pada saat pertunjukan. Anton juga berada dalam tim artistic dan fasilitator workshop. Karya yang telah dilahirkannya bersama dengan Papermoon Puppet Theatre adalah diantaranya Mwathirika (2010), Setjangkir Kopi Dari Playa (2011), Watu Gunung (2014), Dia dan Rahasia-rahasia Dalam Hidupnya (2014), dan Surat ke Langit (2014).

Wulang Sunu

Wulang Sunu adalah anggota kelima yang bergabung dengan Papermoon Puppet Theatre. Pria yang akrab disapa Wulang ini dilahirkan dan dibesarkan di Yogyakarta. Ia pernah menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual di ISI Yogyakarta. Selain menjadi seorang puppeteer bersama Papermoon Puppet Theatre, ia juga seorang desainer, illustrator, dan mengerjakan beberapa animasi.

Wulang telah bergabung dengan Papermoon Puppet Theatre sejak tahun 2011. Pada awalnya, Wulang sering berkunjung atau main ke studio Papermoon. Ia selalu mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan aktif untuk bertanya tentang segala hal. Hal tersebut menunjukkan bahwa Wulang adalah orang yang ingin belajar dan tertarik dengan teater boneka. Kemudian pada akhirnya Wulang diajak untuk bergabung dengan tim Papermoon Puppet Theatre.

Berbekal ilmu yang dimilikinya saat kuliah, Wulang mempunyai tugas di Papermoon sebagai Visual Artist and Puppeteers. Wulang berperan untuk membantu visualisasi pertunjukan. Kemudian pada saat pertunjukan, Wulang juga ikut berperan dalam memainkan bonekanya. Ia juga dinilai mempunyai kapabilitas yang baik dalam pembuatan puppet untuk pertunjukan. Pada saat acara Pesta Boneka yang diadakan oleh Papermoon, banyak karya visual yang dikerjakan oleh Wulang. Saat ini, selain bergabung bersama Papermoon, Wulang juga bergabung dengan Studio Batu sebagai *graphic designer*. Wulang telah banyak terlibat dalam proyek yang dikerjakan oleh Papermoon Puppet Theatre. Proyek tersebut diantaranya adalah Mwathirika, Setjangkir Kopi dari Playa, Laki Laki Laut, dan juga Surat ke Langit.

Pambo Priyojati

Pambo Priyojati adalah anggota Papermoon yang paling muda diantara yang lain. Pambo adalah seorang alumni jurusan Interior Desain ISI Yogyakarta. Pambo merupakan seorang atletis dansa. Pada tahun 2014 Pambo mewakili Indonesia dalam cabang Dance Sport di Pekan Olahraga Nasional. Pengalaman di bidang tersebut juga memberikan dampak yang sejalan dengan kemampuannya dalam melakukan pertunjukan dengan Papermoon. Meskipun usia yang tergolong muda, Pambo dapat mempelajari bagaimana menghayati boneka dalam waktu yang cukup singkat.

Pambo bergabung dengan Papermoon sejak tahun 2014. Meskipun usianya lebih muda diantara anggota lainnya, Pambo mempunyai talenta sebagai performer yang tumbuh dalam jiwanya. Pertemuan Pambo dengan Papermoon dimulai ketika Papermoon mengadakan sebuah audisi di tahun 2014. Saat itu Papermoon memang berniat untuk menambah satu anggota Papermoon. Pambo Priyojati yang merupakan lulusan Desain Interior ISI saat itu

sedang dalam posisi menunggu konfirmasi dari sebuah studio desain interior di Bali. Namun di sisi lain Pambo telah selesai menjalani serangkaian audisi yang diadakan oleh Papermoon Puppet Theatre dan Papermoon merasa cocok dengan Pambo baik secara kemampuan maupun kepribadiannya. Karena lagi - lagi, selalu dalam hal semacam ini, chemistry tentu akan menjadi pertimbangan yang sangat diperhitungkan.

Pambo saat ini di Papermoon Puppet Theatre mempunyai peran sebagai Puppet Builder and Puppeteers. Tugas Pambo adalah membuat boneka untuk pertunjukan. Selain itu ia juga berperan untuk tampil memainkan boneka saat pertunjukan. Pambo mempunyai kemampuan yang baik untuk tampil, mengingat ia adalah seorang atlet dansa. Hal ini membuat Pambo mempunyai keunggulan atau mempunyai keahlian yang paling baik di antara anggota yang lain dalam pertunjukan.

**Pabrik
Kreativitas**

Papermoon mempunyai basecamp atau tempat yang biasa dikenal dengan studio untuk melakukan berbagai kegiatan pementasan maupun bukan pementasan. Studio tersebut dinamakan Rumah Boneka. Studio ini berada di Sembungharjo, Mbangunjiwo, Bantul. Rumah Boneka terletak di daerah pedesaan yang jauh dari pusat keramaian. Hal ini membuat Rumah Boneka menjadi tempat yang tenang dan nyaman sehingga dapat meningkatkan konsentrasi anggota Papermoon Puppet Theatre. Selain itu, kreativitas anggota Papermoon dapat semakin terasah dengan adanya lingkungan sekitar yang terdiri dari pelaku kreatif lain yang berbeda-beda seperti pelukis, seniman multi disiplin, dan juga pembuat patung.

Rumah Boneka digunakan sebagai tempat untuk melakukan proses pembuatan aset yang diperlukan untuk pertunjukan sehingga di tempat tersebut tersedia sarana dan prasarana yang memadai. Rumah Boneka juga digunakan sebagai tempat penyimpanan barang-barang pementasan sebelumnya. Oleh karena itu peralatan yang dibutuhkan untuk pembuatan puppet maupun perlengkapan pementasan lainnya telah tersedia lengkap di Rumah Boneka tersebut.

Selain itu, Rumah Boneka juga digunakan untuk melakukan kegiatan-kegiatan penunjang penampilan Papermoon, seperti *rehearsal*. Rumah Boneka juga menjadi tempat untuk mengadakan workshop karena untuk mengadakan hal tersebut membutuhkan ruang untuk banyak orang berkegiatan. Workshop yang diadakan tersebut tidak hanya untuk anggota Papermoon, tetapi juga sangat terbuka untuk orang yang beraktivitas di studio tersebut. Tidak jarang Rumah Boneka didatangi oleh orang-orang yang berkunjung karena mengetahui Papermoon dari film *Ada Apa Dengan Cinta 2* ataupun ingin mengetahui tentang Papermoon lebih dalam. Orang yang berkunjung juga tidak hanya dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri. Hal ini membuat anggota Papermoon telah terbiasa untuk menjamu orang baru yang berkunjung ke Rumah Boneka. Mereka mengetahui cara bagaimana berinteraksi dengan tamunya dan memulai obrolan yang topiknya dekat dengan orang tersebut. Cara yang digunakan tersebut didasari oleh pengalaman Papermoon selama melakukan perjalanan dalam rangka pementasan baik di dalam maupun di luar Indonesia. Tidak hanya digunakan sebagai tempat bekerja, Rumah Boneka juga digunakan untuk beristirahat para anggota Papermoon. Rumah Boneka tersebut juga digunakan sebagai tempat mengakrabkan diri antar anggota Papermoon. Setiap anggota Papermoon mengerti bagaimana cara berinteraksi dengan sesama dan juga saling memahami satu sama lain.

Dalam pengerjaan suatu proyek juga sering diselipkan canda tawa agar tingkat stress tidak tinggi dan dapat mencairkan suasana.

Selain Rumah Boneka, Papermoon juga mempunyai tempat bernama Rumah Pintu. Tempat tersebut sebenarnya adalah kediaman dari pasangan suami istri Maria Tri Sulistyani dan Iwan Effendi yang merupakan dia direktur Papermoon Puppet Theatre. Rumah tersebut bertempat di Jalan Langensuryo KT No 133. Lokasi Rumah Pintu berdekatan dengan alun-alun kidul dan juga dekat dengan studio Papermoon yang lama. Meskipun digunakan sebagai rumah kediaman Maria dan Iwan, Rumah Pintu juga digunakan sebagai tempat alternatif untuk mengadakan kegiatan Papermoon seperti kegiatan rapat dan berdiskusi dalam pembuatan suatu pementasan ataupun festival. Sebagai contoh pada saat mendekati pelaksanaan Pesta Boneka #5, Rumah Pintu digunakan sebagai tempat rapat panitia umum. Keadaan di Rumah Pintu menunjukkan bahwa Maria dan Iwan adalah orang yang idealis. Hal ini dapat terlihat dari sangat dipilihnya perabotan rumah yang ada. Jendela kayu yang mempunyai warna hijau toska, pintu kayu, dan perabotan lain yang terlihat lawas memberikan tema tersendiri dalam kediaman sekaligus tempat berkegiatan Papermoon tersebut. Kemudian di Rumah Pintu juga terdapat ruang tengah yang minim perabotan sehingga menjadi tempat yang ideal untuk melakukan rapat besar bersama seluruh panitia yang terlibat.

Pendalaman Teater Boneka

Pada dasarnya, di dalam Papermoon tidak ada satupun anggotanya yang memiliki dasar teater boneka. Namun pasti hal ini menimbulkan tanda tanya kepada banyak orang termasuk kita. Bagaimana bisa membuat sebuah teater sedemikian kompleksnya tanpa latar belakang pemain teater boneka? Ternyata Papermoon memiliki resep rahasia mereka dalam melatih kepekaan mereka dalam memainkan sebuah teater boneka.

Mereka mengatakan untuk memahami sebuah boneka yang kompleks terdapat tahapan yang perlu dilakukan terlebih dahulu. Mereka memulai dengan memainkan sebuah boneka sederhana yang terbuat dari koran atau kertas. Biasanya boneka pada tahap ini memiliki bentuk yang abstrak dan cenderung tidak dapat diidentifikasi menyerupai manusia ataupun hewan.

Disitulah tantangan diberikan terhadap puppeteers. Mereka diajak untuk memahami tentang arti menghidupkan boneka sebenarnya. Bagaimana membuat sebuah bentukan sederhana yang bahkan dapat dikatakan tidak memiliki bentuk yang jelas terlihat hidup. Seorang Puppeteers pada tahap ini perlu memahami dengan pasti bahwa ia dapat membuat boneka tersebut hidup. Jika ia ragu sedikitpun, usaha untuk membangunkan boneka tersebut menjadi tidak maksimal.

Bentukan - bentukan di atas merupakan contoh dari bentukan awal dalam berlatih menghidupkan sebuah boneka. Selain itu, pemahaman tentang gerakan yang natural juga perlu dipahami puppeteers dalam melakukan gerakan - gerakan tertentu.

Setiap boneka dengan rangka pembuatan yang berbeda memiliki keterbatasan masing - masing. Dan itulah hal yang perlu dipahami oleh seorang puppeteers. Mereka tidak akan memaksa sebuah boneka berbicara, terbang, atau berbagai hal lainnya yang mustahil dilakukan oleh boneka tersebut. Puppeteers justru menggantinya dengan sesuatu yang lain. Misalkan, dalam berbicara puppeteers akan menyampaikan komunikasi dari boneka melalui gestur yang dibentuknya. Dan itulah yang diyakini dan dipraktikkan sejauh ini oleh

Papermoon Puppet Theatre.

Papermoon Puppet Theatre mempunyai tujuan sejak awal yaitu menggunakan seni teater boneka untuk berbicara tentang banyak hal kepada masyarakat luas. Tujuan ini dibawa oleh Papermoon Puppet Theatre sebagai pedoman dalam pementasan mereka bahwa karya yang ditujukan harus berhubungan dengan orang lain atau penonton. Mereka membawa setiap cerita pada karyanya untuk dekat dengan kehidupan masing-masing orang, seperti merasakan kehilangan ataupun cinta pada saat muda. Untuk membawakan kedekatan cerita dengan kehidupan penonton tersebut juga diperlukan pendalaman untuk menjiwai emosi yang digunakan. Tetapi emosi tersebut harus dapat tersalurkan melalui gerakan boneka yang dimainkan. Gestur yang dimainkan sebisa mungkin dibuat untuk memberi nyawa pada masing-masing tokoh.

Setelah selesai menjiwai benda - benda yang sederhana tersebut. Puppeteers akan diajarkan untuk membuat hidup benda yang lebih jelas wujudnya. Dapat berupa hewan ataupun berupa manusia. Dengan bekal latihan dasar tadi, Puppeteers tentu akan lebih menguasai sesuatu yang lebih jelas ini. Sebagai contoh salah satu karya Papermoon Puppet Theatre yang sukses menyentuh hati penonton dengan penghayatannya adalah karya berjudul “Mwathirika”.

Mwathirika adalah suatu pertunjukan visual oleh Papermoon Puppet Theatre yang dijalankan tanpa kata tentang sejarah abu-abu Indonesia yang disampaikan dengan cara yang imajinatif. Karya tersebut menceritakan mengenai sejarah Indonesia pada tahun 1960an di mana terdapat kesedih yang mendalam bagi bangsa ini. Akan tetapi Papermoon Puppet Theatre dapat menyajikannya dengan manis dan berperikemanusiaan. Dalam pementasan tersebut tidak terlihat siapa yang membunuh siapa ataupun menyudutkan pihak-pihak tertentu yang menjadi “pelaku”. Meskipun begitu, penonton dapat menyerap pesan kedamaian yang disampaikan oleh Papermoon Puppet Theatre, bahwa kita tidak ingin hal seperti itu terjadi kembali di belahan bumi bagian manapun. Mwathirika menjadi salah satu karya masterpiece dari Papermoon yang mana di dalamnya menjadi proses yang sangat berpengaruh dari perjalanan Papermoon Puppet Theatre. Di dalam pementasan ini dapat dijumpai banyak aspek baik dari segi artistik, penampilan maupun teknis yang sangat tergarap. Setiap anggota Papermoon benar - benar mempelajari setiap aspek dalam teater boneka mendalam saat itu untuk pementasan kali ini. Tak heran pementasan ini banyak diapresiasi dan ditampilkan tak hanya di negeri kita sendiri melainkan juga hingga ke luar negeri.

4.2.4.3 Bab III – Role Models

Penataan layout tetap menggunakan *multicolumn-grid*. Untuk gambaran layout dari bab III dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.23 contoh penataan layout pada bab III

Pada bab III ini terbagi menjadi 6 subbab pembahasan yang secara garis besar memberikan pengetahuan mengenai *role model* dan inspirasi bagi Papermoon dalam berkarya. 6 subbab tersebut yaitu Handspring Puppet Company, Tomlee, Polyglot Theatre, Kultur Boneka Jepang, Kehidupan Sehari-hari Masyarakat Sekitar, dan Keluarga di Sekitar Papermoon. Detail dari konten teks pada bab III ini dapat dilihat pada tabel di bawah berikut.

Tabel 4.8 Konten bab III

Subheadline	Konten Teks
Handspring Puppet Company	<p>Handspring Puppet Company adalah kelompok teater boneka yang berbasis di Cape Town, Afrika Selatan yang berdiri sejak tahun 1981 oleh Adrian Kohler dan Basil Jones.</p> <p>Handspring Puppet Company menggunakan boneka sebagai media teater. Kelompok teater tersebut menyediakan rumah yang artistik dan basis profesional untuk kelompok performer, desainer, seniman teater dan teknisi. Karya Handspring Puppet Company telah dipersembahkan di lebih dari 30 negara di seluruh dunia.</p> <p>Pada awalnya Jones dan Kohler bertemu di Michaelis School of Fine Art di Cape Town. Keduanya mendesain boneka puppet untuk anak-anak di mana Jones pada awalnya tidak menyukainya. Kemudian Kohler memperkenalkannya pada Jones tentang tradisi Afrika Barat tentang boneka puppet untuk dewasa, dan bekerja bersama dengan Malcolm Purkey dan Barney Simon. Kemudian saat ini fokus Handspring adalah membuat pertunjukan Afrika Selatan yang baru untuk anak-anak dan diikuti dengan karya edukasi yang inovatif untuk ditayangkan di televisi.</p>

menyukainya. Kemudian Kohler memperkenalkannya pada Jones tentang tradisi Afrika Barat tentang boneka puppet untuk dewasa, dan bekerja bersama dengan Malcolm Purkey dan Barney Simon. Kemudian saat ini fokus Handspring adalah membuat pertunjukan Afrika Selatan yang baru untuk anak-anak dan diikuti dengan karya edukasi yang inovatif untuk ditayangkan di televisi.

Handspring Puppet Company telah berkembang dibawah kepemimpinan Direktur Aritistik Adirian Kohler dan Executive Producer Basil Jones selama 30 tahun. Dikarenakan adanya peningkatan terhadap popularitas boneka baik di lokal maupun interansional, Handspring telah mempunyai banyak pengalaman dan peningkatan permintaan untuk tampil. Dalam rangka memenuhi permintaan tersebut, Handspring berencana untuk membuatnya jangka panjang dan memperluas jangkauannya dan berkooperasi untuk memajukan seni boneka. Handspring Puppet Company didukung oleh lebih dari 20 orang dan banyak performing artis dan saat ini dibawah pimpinan Adrian Kohler, Basil Jones, dan Janni Younge. Selama lebih dari 30 tahun Handspring Puppet Company telah berpartisipasi dalam pembuatan 16 produksi teater. Meskipun Handspring telah melakukan pekerjaan untuk penonton muda dan untuk televise, sebagian besar karya yang diciptakan adalah teater dewasa. Berikut ini adalah hasil beberapa karya pertunjukan teater Handspring:

1. Or you could kiss me
2. I love you when you're breathing
3. War horse
4. Tall horse
5. Confession of Zeno
6. Zeno at 4 a.m
7. Il Ritorno d'Ulisse
8. Ubu and the Truth Comission
9. Faustus in Africa
10. Woyzeck on the Highveld
11. Starbites
12. Tooth and Nall
13. Midsummer Night's Dream
14. Episodes of an easter rising

Tidak hanya pertunjukan teater boneka, Handspring juga mengadakan ataupun berpartisipasi dalam beberapa pameran dan menjadi bagian dari beberapa koleksi seni di seluruh dunia. Handspring juga memproduksi pameran Malian Puppets dalam kolaborasinya dengan produksi Tall Horse. Berikut ini adalah pameran yang diikuti ataupun diadakann oleh Handspring.

1. Epipsodes 2001-2003
2. Patrimony 2004-2005
3. At arms length – The art of African Puppetry 2006
4. Living things 2012

Selain mempunyai karya-karya besar, Handspring juga mempunyai suatu organisasi edukasi dan aktivis yang tidak berbasis keuntungan, bernama Handspring Trust for Puppetry Arts. Organisasi tersebut didirikan pada tahun 2010. Tujuan dari organisasi ini

adalah untuk meningkatkan dan menginformasikan dunia yang imajinatif dan kreatif dari komunitas yang tidak beruntung yang mempunyai pengetahuan terbatas tentang seni.

Organisasi ini digunakan untuk memperdalam praktik seni di Afrika Selatan, khususnya teknis dan konsep dalam teater boneka.

Handspring Puppet Company bekerja dengan partner kreatif yang berbeda-beda tergantung pada proyek artistiknya. Meskipun begitu, Handspring Puppet Company juga mempunyai staf permanen dan beberapa performer yang sering tampil. Berikut ini adalah staf permanen dan penampil dari Handspring Puppet Company:

1. Creative Production Team

Creative Production Team adalah sekelompok orang Handspring Puppet Company yang bertanggungjawab untuk menyeleksi, mendesain, menulis, mengembangkan, memproduksi, dan mengarahkan karya yang dibuat. Tim tersebut terdiri dari:

- 1) Adrian Kohler, Co-founder dan Artistic Director Handspring Puppet Company.
Adrian Kohler dipertimbangkan menjadi salah satu tokoh dunia pada bidangnya. Boneka yang dibuat untuk Handspring Puppet Company telah dipamerkan secara luas. Ia juga mempunyai karya solo di National Gallery, Afrika Selatan dan beberapa karyanya juga ditunjukkan di The Barbican Art Gallery, London dan The Museum for African Art, New York. Boneka buatannya juga telah dibuka untuk koleksi publik maupun privat termasuk di Mahkamah Konstitusi Afrika Selatan, the Munich Stadtmuseum di Jerman, dan the Old Mutual Art Collection.
- 2) Basil Jones, Co-founder dan Executive Producer Handspring Puppet Company.
Jones mendapatkan gelar Bachelor of Fine Arts (BFA) di University of Cape Town di mana ia bertemu dengan suaminya, Adrian Kohler. Pada tahun 1990 Jones membentuk non profit organisasi yaitu Handspring Trust yang memenangkan penghargaan Spider's Place, seri TV, radio, dan komik pendidikan yang inovatif dan ditujukan untuk pemuda dari latar belakang yang kurang beruntung. Dia juga mengadakan Handspring Awards untuk pegiat seni boneka yang mengembangkan desain boneka, arahan, dan pertunjukan di Afrika Selatan.
- 3) Jane Taylor, Penulis Naskah dan akademisi
Jane Taylor tinggal di Afrika Selatan dan telah bekerja selama dua decade di bidang praktisi budaya dan kritik budaya. Ia mempunyai gelar PhD dari Northwestern University, Chicago USA dan saat ini memegang peran sebagai Chair of Dramatic Art di University of the Witwatersrand, Johannesburg. Selain itu saat ini ia juga tengah menulis buku sejarah pengaruh dan pendalaman pertunjukan dan sedang mengerjakan script karya terbarunya.

2. Performers

Handspring Puppet Company bekerja dengan beberapa puppeteer profesional, aktor, dan penari untuk tampil dalam produksinya. Beberapa performer telah bekerja dengan Handspring Puppet Company dalam banyak pekerjaan dan mempertimbangkannya untuk menjadikan mereka sebagai bagian dari tim Handspring Puppet Company yang lebih besar. Berikut ini adalah performer terpilih atau orang-orang yang telah tampil bersama Handspring Puppet Company secara sering dan berkelanjutan bekerja sama dengan Handspring Puppet

Company.

1) Ncedile Daki; Puppet Builder dan Assistant Engineer

Ncedile masuk ke dalam tim Handspring Puppet Company sebagai asisten studio tetapi ia menunjukkan kemajuan yang cepat untuk secara mandiri membuat komponen boneka dari sebuah rencana yang dibuat. Ncedile membuat bonekanya sendiri untuk Masiphumelele Youth Development theatre group. Bekerja di Handspring Puppet Company membuat ia bisa untuk melakukan apa yang diinginkan dalam hidupnya, yaitu membuat karya seni.

2) Gabriel Marchand; Aktor dan puppeteer.

Marchand adalah puppeteer dan aktor lulusan Theatre and Performance di University of Cape Town pada tahun 2009. Ia menulis musik untuk *The Suitcase Stories*, pertunjukan NAF Main Festival show dan *The Golden Ring* yang diadakan di Out the Box Festival akhir tahun.

3) Wesley France, Teknisi.

Wesley France telah mempunyai pengalaman 20 tahun dalam produksi, manajemen perusahaan, dan desain pencahayaan untuk seni pertunjukan. Sejak tahun 1991 ia telah berkeliling secara internasional bersama Handspring Puppet Company untuk produksi *Woyzeck on the Highveld*, *Faustus in Africa*, *The Chimp Project*, *Ubu and the Truth Commission*, *Il Ritorno d'Ulisse*, *Zeno at 4am and Confessions*.

4) Bruce Koch

Bruce Koch telah bekerja secara ekstensif di Market Theatre sejak tahun 1980. Karya-karya terkenalnya adalah 'Laughing Wild', 'Telegrams from Hell', 'Struts and Frets', 'Gomorra', 'Wangashaya Wangashaya', 'Shakespeare at the Market'. Ia dulunya adalah coordinator dan desainer lighting untuk 'The Barney Simon Young Directors Festival' pada tahun 1998 dan 1999. Ia juga mengkoordinasikan the Barney Simon Young Writers Festival tahun 2001 dan 2002.

5) Busi Zokofa, Performer.

Lahir di keluarga musisi, pekerjaan profesional Busi Zokofa di awal karirnya adalah sebagai vokalis. Pada tahun 1990 ia tampil sebagai puppeteer untuk pertama kali dengan Handspring di Barney Simon's Starbrites di Market Theatre dan juga merupakan suatu tur luar negeri.

6) Simon Mahoney

Simon Mahoney telah bekerja secara ekstensif di dunia teater, film, dan televisi pada bagian suara. Pengalaman teaternya termasuk dalam teknik suara untuk produksi Handspring/Kentridge *Faustus in Africa*!, *Ubu and the Truth Commission*, *Zeno at 4 am*, *Confessions of Zeno* dan produksi Handspring *The Chimp Project*. Ia juga menangani teknisi suara untuk musik seperti *A Chorus Line* dan *Fiddler on the Roof*. Berkat karya dan usaha keras untuk pertunjukan, Handspring Puppet Company mendapatkan beberapa penghargaan sejak 1987. Penghargaan terbaru adalah pada tahun 2012 yaitu mendapatkan penghargaan sebagai berikut:

1. The Naledi Theatre Awards: Executive Directors Award went to Basil Jones for *Warhorse*.

2. Fleur du Cap Theatre Awards: Best Puppetry Design to Janni Younge for the Ouroboros puppets
3. Rae Smith and Handspring Puppet Company won BEST DESIGN in the Toronto Theatre Critics Circle Awards.
4. DORA Award for OUTSTANDING COSTUME DESIGN Costume Designer RAE SMITH, Puppet Design, Fabrication and Direction Adrian Kohler with Basil Jones for Handspring Puppet Company.

**Polyglot
Theatre**

Polyglot Theatre adalah kelompok teater kontemporer yang dihormati di Australia. Polyglot telah beroperasi selama lebih dari 30 tahun dan telah mencerahkan imajinasi anak-anak dari negara Australia menuju dunia yang berpusat pada seni. Polyglot menciptakan teater yang interaktif dan eksperimental untuk anak-anak dan keluarga dengan mendorong anak-anak untuk mengubah hal yang sederhana menjadi kreasi yang luar biasa. Target penonton Polyglot Theatre adalah anak-anak dan keluarga sehingga bagi Polyglot, teater adalah permainan anak-anak.

Pada tahun 1978 Polyglot Theatre dibentuk untuk mempromosikan pemahaman budaya dengan membawa pertunjukan beragam bahasa dalam bentuk teater dan sekolah untuk anak-anak di Victoria, Australia. Sejak tahun 2000, Polyglot Theatre telah mengembangkan fokusnya menjadi lebih besar. Dalam rangka menarik penonton yang lebih banyak, Polyglot saat ini membentuk pertunjukan dan kegiatan di jalan dan festival, kegiatan interaktif untuk keluarga, pertunjukan teater berskala besar dan pertunjukan komunitas, dan juga ke beberapa sekolah melalui pertunjukan dan workshop.

Polyglot Theatre adalah suatu pencetus utama dari teater yang interaktif yang ditujukan untuk anak-anak dan keluarga. Polyglot Theatre menempatkan anak-anak sebagai pusat dari karya mereka. Tujuan mereka adalah pada masa mendatang nanti anak-anak dapat menjadi lebih bertenaga dalam hal seni, sosila, dan budaya. Filosofi karya mereka yang berbeda membawa mereka menjadi garis terdepan dunia internasional dalam pengalaman seni kontemporer untuk bayi dan anak-anak hingga usia 12 tahun, bertemu dengan para profesional dan menjadi dikenal di seluruh dunia. Dengan terinspirasi dari karya, permainan dan ide anak-anak, Polyglot Theatre menciptakan dunia imajinasi di mana penonton dapat secara aktif berpartisipasi dalam pertunjukan melalui sentuhan, permainan, dan bertemu secara langsung.

Polyglot Theatre berhasil memukau penonton hingga ribuan anak-anak dan membuat pertunjukan yang dapat diingat dengan baik oleh penonton. Melalui eksperimen, penemuan dan kualitasnya yang konsisten, Polyglot dapat menjaga penonton untuk tetap tertarik pada pertunjukan mereka dan dibuat penasaran terhadap karya-karya baru yang dikeluarkan. Pada tahun 2014, Polyglot menampilkan lebih dari 108 penampilan dalam 6 karya touring dan 4 karya baru dengan difasilitasi tiga komunitas dengan proyek terkait baik di Australia maupun secara internasional, menjalankan lima proses pengembangan kreatif dan membentuk lebih dari 107 workshop, dengan total semuanya mencapai lebih dari 68.000 orang di negara yang berbeda.

Polyglot juga pernah berkolaborasi dengan Papermoon Puppet Theatre yang diadakan di Indonesia pada bulan Maret 2014. Pertunjukan tersebut didukung oleh Kementerian Luar Negeri Australia dan Australia-Indonesia Institute. Pertunjukan tersebut berupa pertunjukan

wayang unik dengan kostum boneka dan melibatkan anak-anak dari komunitas lokal. Proyek kolaborasi tersebut disebut dengan Drawbridge, yaitu menampilkan pertunjukan berskala besar di Merapi, Jawa Tengah dan di Duri, Pekanbaru. Wayang yang ditampilkan bukanlah wayang biasa tetapi wayang yang berwujud orang dengan kostum boneka. Pada pertunjukan tersebut juga menggabungkan gaya komik sehingga lebih unik dan menarik perhatian anak-anak. Gaya komik ini dipilih karena dapat membantu untuk mengatasi hambatan Bahasa. Melalui komik, anak-anak dapat mengekspresikan banyak hal tanpa perlu mengajarkan Bahasa. Selain itu, anak-anak juga cenderung lebih bebas dalam menggambar apapun secara spontan untuk mengekspresikan dirinya dibandingkan dengan kartun buatan orang dewasa yang sangat kaku.

Sesuai dengan konsep teater Polyglot yang interaktif dan eksperimental, pada proyek Drawbridge dengan Papermoon tersebut juga mengajak anak-anak yang terlibat dalam interaksi. Terdapat sekitar 90 anak-anak dan dewasa dari dua desa terkait yang sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Anak-anak dapat datang dan menggambar secara langsung. Kemudian Mandy Ord (Kartunis) mengeksplor teknik menggambar anak-anak tersebut. kolaborasipun terbentuk ketika memutuskan sebuah cerita dengan anak-anak yang membuat plotnya dan para seniman lain membantu untuk memolesnya agar lebih rapi. Pertunjukan Polyglot adalah pertunjukan yang penuh dengan permainan, interaktif, dan spektakuler untuk keluarga. “Tempat bermain” menggunakan bahan yang sederhana dan kerangka kerja yang elegan untuk dapat mengembangkan kreativitas dan energi anak-anak dalam mengaktivasi area publik yang luas. Konsep yang dibawa oleh Polyglot adalah menempatkan penonton sebagai pusat cerita untuk menghidupkan atmosfer pertunjukan. Karya pertunjukan yang telah dibuat oleh Polyglot adalah:

1. Musical Chairs
2. Ants
3. Boats
4. Cerita Anak (Child's Story)
5. How high the sky
6. Paper Planet
7. Bellbird
8. Separation Street
9. Sticky Maze
10. Tangle
11. Voice Lab
12. We Built This City

Tidak hanya pertunjukan interaktif yang melibatkan anak-anak, Polyglot juga mengadakan workshop untuk menemukan potensi imajinasi anak-anak. Polyglot membuat sekolah anak untuk mengembangkan pemikiran yang berbeda, menemukan kesenangan dalam membuat dan menciptakan, hingga berani untuk tampil. Workshop yang disediakan oleh Polyglot dapat diikuti untuk pre-school, primary, and secondary school. Workshop tersebut pada umumnya dapat berjalan selama 60 menit, 2 jam, bahkan bisa hingga satu minggu untuk pengalaman seni secara keseluruhan. Workshop tersebut adalah:

1. Forest Feast

2. Draw It Out
3. Paper and Tape
4. Paper Planet Workshop
5. Robot Heads
6. Shadow Tricks
7. Sound of Drawing
8. Theatre Craft

Selama kegiatan pertunjukan dan kegiatan lainnya, staff Polyglot Theatre adalah sebagai berikut.

1. Sue Giles, seorang Artistic Director sejak tahun 2000. Ia memimpin Polyglot Theatre ke wilayah baru dengan karya partisipatif, keterlibatan masyarakat dalam proses dan permainan dalam teatrikal yang diadakan untuk anak-anak.
2. Viv Rosman, seorang Produser dan General Manager. Ia mempunyai pengalaman luas yang berbeda di organisasi seni dan telah berkiprah di bidang seni selama 17 tahun.
3. Julie Wright, Associate Producer. Julie mempunyai pengalaman bekerja di bidang teater sebagai Stage Manager dan Production Manager baik dalam wilayah lokal maupun nasional. Julie adalah lulusan Victorian College of the Arts, School of Production.
4. Rebecca Chew, Development Manager. Rebecca telah bekerja sebagai Arts Manager selama lebih dari 15 tahun. Saat ini Rebecca menjabat sebagai Development Manager di Polyglot Theatre dengan membawa pengalaman manajemen seni yang berbeda terhadap
5. Kate Kantor, Community Collaborations Director. Kate Kantor mempunyai pengalaman lebih dari 30 tahun sebagai director, guru, pembuat dan actor dalam karya pertunjukan dan instalasi.
6. Emma Patterson, Community Coordinator. Emma memulai kerja di polyglot Theatre sejak tahun 2015. Dengan bekal ilmu sarjana seni dalam Public Relations and Journalism, Emma telah bekerja di industri seni dan media selama lebih dari tujuh tahun dalam berbagai peran termasuk pemasaran, event dan operasi dalam Melbourne Symphony Orchestra, News Ltd, the WA Youth Jazz Orchestra, Constable Care Child Safety Foundation, the Australian National University School of Music, dan the Perth Jazz Society.
7. Debby Marziaz, Business Development Consultant. Debby telah berpengalaman dalam bidang seni dan inovasi social. Saat ini Debby adalah Director of an independent arts practice dengan spesialisasi pada kewirausahaan dalam sektor seni dan CACD.

Artis atau seniman yang berperan dalam Polyglot Theatre adalah

1. David Pidd; Performer.
2. Penelope Bartlau; Puppeteer and Performing Artist.
3. Nick Barlow; Puppeteer, Performing Artist, and Designer.
4. Mischa Long; Puppeteer, Performing Artist, and Designer.
5. Lachlan MacLeod; Puppeteer, Performing Artist, and Musician.

6. Emily Tomlins; Performing Artist, Teaching Artist.
7. Jodee Mundy; Puppeteer, Performing Artist, and Director.
8. Glen Walton; Designer, Performing Artist, and Musician.
9. Felicity Jane Horsley; Educator, Performing Artist, and Director.
10. Dan Goronszy; Puppeteer, Performing Artist, and Workshop Facilitator.
11. Christian Bagin; Clown, Puppeteer, and Performing Artist.
12. Bron Batten; Performing Artist, Producer, and Dancer.
13. Rainbow Sweeny; Designer, Production Manager, Freelance Producer.
14. Zachary Pidd; Puppeteer, Performing Artist, and Musician.
15. Tirese Ballard; Puppeteer, Performing Artist, and Singer.
16. Tamara Rewse.
17. Stefanie Robinson; Puppeteer, and Performing Artist.
18. Jacob Williams; Puppeteer, and Performing Artist.
19. Bernard Caleo; Performing Artist and Comic Book Maker.
20. Ian Pidd; Performing Artist, and Director.
21. Merophie Carr; Teacher, Performing Artist, and Director.
22. Anneli Dyall; Photographer and Production Manager.
23. Emily O'Brien; Production Manager.
24. Rita Khayat; Production Manager.

Board Member dari Polyglot Theatre adalah:

1. Tom Gutteridge, Chair.
2. Mario Agostinoni, Treasurer.
3. Belinda Bowman.
4. Kathy Fox
5. Dr. Mark Williams.
6. Sarah Hunt.
7. Vanessa Cox.

Tomlee

Tom Lee adalah seorang director, desainer, dan pelaku seni teater boneka yang berbasis di New York dan Chicago. Ia lahir di Seoul, Korea dan dibesarkan di Mililani, Hawai'i. Awal perjalanan karir Lee dimulai pada La MaMa Experimental Theatre di New York dengan kolaborasi Ellen Stewart dan selanjutnya St. Ann's Warehouse Puppet Lab. Karya asli teater boneka Lee adalah "Shank's Mare" (La MaMa, Japan Tour), Hospite Diary (St. Ann's, La MaMa), dan Ko'olau (La MaMa/Hawai'i Tour).

Tom Lee dikenal secara internasional atas karyanya sebagai seniman puppet, director, desainer, dan performer. Pada awal tahun 2014, CultureHub, satu dari residen perusahaan La Mama mengundang Tom Lee untuk mengadakan workshop menggunakan teknologinya dengan siswa dari Seoul Institute of Arts dan Sarah Lawrence.

Ketertarikan Tom Lee pada pertunjukan boneka dimulai di Hawai'i saat menempuh pendidikan menengah atas ketika ia menampilkan boneka dengan diadaptasi dari gaya bunraku Momotaro the Peach Boy di University of Hawai'i, Hilo. Karya Tom Lee keduanya termasuk baik figurative puppetry yang terinspirasi dari boneka tradisional Jepang dan juga menggunakan proyeksi, bayangan, dan live feed video pada objek yang dimainkan.

	<p>Tom Lee telah menggunakan kombinasi puppet dengan video selama beberapa tahun. Menurut Tom Lee, dimensi yang penting dalam pengalaman penonton dapat dilakukan dengan menggunakan boneka. Hal tersebut membuat pengalaman menonton video tidak hanya sekadar menonton tetapi juga merasakan sesuatu yang dapat disentuh. Kombinasi antara video dengan boneka ini tidak akan mematikan atau menggantikan pertunjukan teater secara langsung, tetapi hal yang penting adalah menghubungkan keduanya sehingga menghasilkan karya yang menarik.</p>
Bunraku	<p>Bunraku adalah teater boneka tradisional yang berasal dari Jepang yang berkembang di Kota Osaka. Tema cerita yang dibawakan adalah cerita kehidupan sehari-hari ataupun kisah sejarah yang ada di Jepang. Istilah pada umumnya digunakan dalam teater ini adalah <i>ayatsuri jōhryū</i>. Istilah tersebut terdiri dari dua kata yang artinya mengacu pada dua unsur terpenting dari teater tersebut. Kedua kata tersebut adalah <i>ayatsuri</i> yang berarti boneka dan <i>jōhryū</i> yang berarti seni menyanyikan mantra. Teater Bunraku ini menggabungkan antara dua jenis kesenian yang berbeda yaitu seni boneka dan seni bernyanyi dalam agama Buddha.</p> <p>Pada teater Bunraku ini terdapat empat unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boneka-boneka yang berukuran setengah hingga dua pertiga ukuran manusia biasa 2. Seni gerak yang dilakukan oleh pemainnya 3. Seni suara yang dibawakan para <i>taiyū</i> (“penyanyi” mantra) 4. Pengantar musik ritmik yang dibawakan oleh para pemain alat musik petik berdawai tiga <i>shamisen</i> <p>Media yang digunakan Bunraku dalam berteater adalah dengan menggunakan boneka yang digerakkan tidak menggunakan tali tetapi digerakkan dengan manusia. Untuk setiap boneka utama diperlukan tiga orang penggerak boneka yaitu satu orang penggerak utama dan dua orang asisten. Para penggerak boneka yang turut tampil di depan penonton tersebutlah yang membuat teater boneka tradisional ini menjadi fenomenal di dunia pada masanya. Pada saat itulah Bunraku disebut sebagai seni teater boneka yang paling berkembang pesat di dunia. Hal tersebut juga menjadi suatu permulaan bagi teater di mana pemain bonekanya tampil di depan penonton beserta dengan pemain alat musiknya.</p>
Kehidupan Sehari – hari Masyarakat Sekitar	<p>Basecamp Papermoon Puppet Theatre terletak di tempat yang tenang dan jauh dari pusat keramaian. Suasana tersebut mendukung para anggota Papermoon Puppet Theatre untuk dapat fokus berkarya dengan gaya yang santai. Tak jarang Papermoon Puppet Theatre mendapatkan ide kreatif dari masyarakat sekitar, bisa jadi saat berinteraksi secara langsung maupun mengamati kebiasaan mereka.</p> <p>Anggota Papermoon dikenal sebagai prang yang ramah dan terbuka dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga siapapun dapat berkomunikasi baik dengan mereka. Tamu yang datang ke studio tidak hanya orang Indonesia melainkan juga orang dari luar Indonesia tetapi anggota Papermoon dapat memulai pembicaraan yang topiknya dekat dengan siapapun lawan bicaranya. Hal ini memudahkan anggota Papermoon untuk dapat berinteraksi dengan bertukar informasi dan berdiskusi dengan masyarakat sekitar yang kemudian akan mendapatkan ide untuk pertunjukan.</p> <p>Selain itu kreativitas para anggota juga terasah karena lingkungan di sekitar terdiri dari</p>

	<p>beragam bidang kreatif yang berbeda. Beberapa diantara mereka adalah berprofesi sebagai pelukis, pematung, serta seniman multi disiplin lainnya. Anggota Papermoon Puppet Theatre dapat saling bertukar pikiran dan ide kreatif untuk brainstorming atau berdiskusi tentang karya yang akan dipertunjukkan. Tidak hanya itu, anggota Papermoon juga dapat saling belajar untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan mereka, mengingat pada saat pertunjukan, Papermoon selalu menampilkan hal baru yang ditunggu-tunggu oleh penonton.</p> <p>Tidak hanya itu, Papermoon juga bisa mendapatkan ide berdasarkan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Karena cerita yang terjadi di masyarakat akan terasa dekat ketika dipertunjukan kepada penonton sehingga cerita-cerita kehidupan sehari-hari akan lebih mudah diterima oleh penonton nantinya.</p>
Keluarga di sekitar Papermoon	<p>Keluarga adalah orang terdekat di sekitar kita. Meskipun raga berada jauh dari keluarga, tetapi keluarga tetap akan menjadi prioritas utama dalam pertimbangan yang ada. Tak dapat dipungkiri bahwa keluarga juga menjadi salah satu sumber inspirasi Papermoon Puppet Theatre dalam berkarya. Selain itu, cerita tentang keluarga juga akan mudah diterima oleh penonton nantinya karena setiap orang pasti mempunyai keluarga yang dipikirkan.</p> <p>Cerita tentang keluarga bisa berupa kehangatan kasih sayang maupun kerinduan pada seseorang yang sangat berarti bagi hidupnya. Tak hanya itu, emosi rasa kehilangan orang yang penting dalam hidup juga muncul dalam kehidupan keluarga. Kejadian atau peristiwa inilah yang menumbuhkan letusan ide pertunjukan bagi Papermoon Puppet Theatre.</p> <p>Bahkan hal-hal yang jauh pun akan berusaha didekatkan secara emosi oleh Papermoon lewat gerak gerik boneka yang dimainkan.</p> <p>Sebagai contoh adalah karya yang berjudul <i>Mwathirika</i>. Pada dasarnya karya tersebut terinspirasi dari sejarah kelam Indonesia di tahun 1960an, tetapi pembawaan ceritanya sama sekali tidak menyudutkan pihak manapun. Kisah tersebut dibawakan dengan cerita yang lembut tentang anak kecil yang kehilangan anggota keluarganya karena terpaut pada suatu simbol “terlarang” kala itu. Karya tersebut menjadi menarik dan tidak monoton hanya menjadi suatu dokumenter sejarah karena disajikan dari sisi cerita lain yaitu kehilangan orang terdekat, anggota keluarga. Sehingga ceritanya dapat mudah diterima oleh masyarakat melalui gerak gerik anak kecil yang polos. Serta secara implisit menyampaikan pesan kedamaian bahwa tidak akan terjadi kembali kejadian yang tidak berperikemanusiaan tersebut di belahan bumi bagian manapun.</p>

4.2.4.4 Bab IV - The Old Man's Books

Penataan layout pada bab IV memiliki sedikit perbedaan dengan adanya konten dengan jenis *artworks*. Jenis *grid* yang digunakan tetap berupa *multicolumn-grid*. Namun dengan adanya konten *artworks* yang berupa sekuensi, perlu diperhatikan agar pembaca dapat mengetahui dengan baik urutan gambar yang disajikan.



Gambar 4.24 layout pada bab IV

Untuk konten dari bab IV dibagi menjadi 6 subbab pembahasan yaitu cerita, karakter, setting tempat, efek cahaya, properti pendukung dan semiologi. secara garis besar, bab ini memberikan pengetahuan mengenai pembahasan judul pementasan The Old Man’s Books. untuk detail dari konten teks dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9 Konten bab IV

Subheadline	Konten Teks
Cerita	<p>Suatu hari terdapat Kunta, sosok lelaki tua yang bekerja sebagai pengepul koran bekas yang mempunyai kebiasaan unik. Koran yang telah dikumpulkan tidak digunakan untuk mendapatkan uang, melainkan menukarnya dengan buku cerita anak yang ditelantarkan oleh sang pemilik.</p> <p>Kemudian pada suatu waktu terdapat anak laki-laki bernama Pong yang diam-diam mengikuti Kunta seorang lelaki tua hingga ke rumah. Ketika Kunta masuk ke rumah, Ia mulai membaca buku. Pong melihat berbagai makhluk ajaib mulai dari jenis naga hingga sosok yang menyerupai serangga besar muncul dan beterbangan dari buku yang dibaca tersebut. pong terpukau dengan kejadian tersebut dan sejak itu ia mulai tertarik untuk</p>

membaca buku kembali.

Cerita tersebut adalah sepenggal kisah *The Old Man's Books*. Karya tersebut adalah karya Papermoon Puppet Theatre yang ditampilkan pada tahun 2016. Karya ini dibuat saat Papermoon berada di Bangkok, Thailand. Pada karya ini, Papermoon Puppet Theatre membuat sesuatu yang baru dengan melibatkan anak-anak dalam karyanya.

Pada saat itu Papermoon Puppet Theatre mendapatkan undangan dari Bangkok International Children Theatre Festival untuk menampilkan pertunjukan untuk anak-anak. Ide Papermoon saat itu adalah membuat workshop dan membangun cerita dengan melibatkan anak-anak. Pada bulan Juni 2016 Papermoon dengan keluarga di suatu area kurang sejahtera di Bangkok, Thailand dan peserta lain yang tertarik, ikut terlibat dalam pembuatan projek.

Papermoon membawa ide tentang “membaca buku lama anak-anak” untuk mengadakan workshop khususnya untuk orang tua dan anak-anaknya untuk belajar bersama selama satu minggu dalam pembuatan boneka dan cerita. Karya pertunjukan tersebut menggunakan bahan dari workshop yang diadakan saat BICT Fest 2016.

Hasil dari workshop tersebut adalah bahwa buku adalah jendela imajinasi. Kita tidak akan pernah tau seberapa besar, seberapa lilat, dan seberapa menakjubkan imajinasi kita hingga kita membaca buku favorit kita. Akan lebih menarik jika karakter favorit pada buku cerita favorit tersebut dapat hidup. Oleh karena itu pada workshop tersebut membentuk karakter-karakter favorit dari buku tersebut. Kemudian hasil dari workshop tersebut akan menjadi bagian dari pengaturan pertunjukan Papermoon Puppet Theatre. Sehingga anak-anak atau partisipan yang ikut dalam workshop tersebut dapat melihat hasil karyanya menjadi bagian dari pertunjukan Papermoon Puppet Theatre.

Pada saat itu Papermoon Puppet Theatre membawa empat boneka utama dari Yogyakarta kemudian datang ke Bangkok dengan membawa ide kasar untuk naskah, melakukan workshop selama 5 hari di mana anak-anak dapat membuat bonekanya sendiri kemudian Papermoon akan membangun keseluruhan aturan selama 7 hari di Bangkok.

Karakter

1. Pong

a. Sketsa karakter

Karakter Pong adalah seorang bocah laki-laki.

b. Proses pembuatan karakter

c. Tampilan di panggung

2. Kunta

a. Sketsa karakter

Karakter Kunta adalah seorang laki-laki tua

b. Proses pembuatan karakter

c. Tampilan di panggung

3. Pepa

	<ul style="list-style-type: none"> a. Sketsa karakter <p>Karakter Pong adalah seorang bocah laki-laki.</p> <ul style="list-style-type: none"> b. Proses pembuatan karakter c. Tampilan di panggung
	<p>4. Uwawi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sketsa karakter b. Proses pembuatan karakter c. Tampilan di panggung
Setting	Lokasi penampilan The Old Man's Book adalah di Pusat Kebudayaan Koesnadi
Tempat	<p>Hardjosoemantri (PKKH) Universitas Gajah Mada (UGM), Yogyakarta. Pentas digelar selama kurang lebih 45 menit. Penataan panggung yang digunakan disesuaikan dengan cerita yang dibawakan. Di atas panggung juga terdapat tampilan ketika scene dimana imajinasi dari buku digambarkan.</p> <p>Setting yang dibangun di panggung ini tak hanya merupakan jerih payah dari Papermoon Puppet Theatre sendiri. Ternyata, Setting yang indah ini juga merupakan buah tangan para peserta workshop yang diadakan oleh Papermoon Puppet Theatre. Tak sedikit juga dari mereka yang menjadi audiens dalam acara tersebut.</p> <p>Workshop untuk para Puppet Makers tersebut diadakan di Greenhost Hotel pada 30 November 2016. Pada saat workshop, peserta diajak untuk membuat sebuah boneka berbahan dasar koran. Kemudian boneka hasil workshop tersebut akan ditampilkan dalam pertunjukan The Old Man's Book pada saat Pesta Boneka #5 di PKKH, UGM tanggal 2 Desember 2016.</p> <p>Pembentukan karya boneka oleh peserta dimukai dengan transfer ide dengan membuat sketsa dari bentuk yang akan dibuat nantinya. Kemudian proses pembuatan dimulai dengan menggunakan kertas koran. Pembuatan tersebut dilakukan dengan menggumpalkan kertas koran kemudian dibentuk sesuai dengan sketsa yang dibuat creator. Gumpalan kertas tersebut kemudian dilapisi dengan menggunakan isolasi kertas agar dapat melekat dengan sempurna.</p> <p>Selain berasal dari creator pada saat workshop, boneka-boneka yang dimainkan juga berasal atau dibuat oleh bocah-bocah kreatif di Desa Kepek. Saat itu Papermoon juga mengadakan workshop mengenai puppet making kepada anak-anak di desa Kepek. Tepatnya dilaksanakan pada tanggal 13 November 2016.</p> <p>Persiapan setting yang merupakan rumah dari Kunta. Papermoon melakukan finishing pagi hari sebelum pementasan saat itu. Finishing dilakukan untuk memperkokoh rumah yang nantinya merupakan kediaman karakter Kunta</p> <p>Seperti kebiasaan umum Papermoon, selesai pementasan pengunjung dapat berinteraksi dengan Rumah Kunta. Instalasi tersebut menjadi photo booth yang sering digunakan pengunjung untuk mengabadikan salah satu momen mereka di Pesta Boneka #5.</p>
Efek	Pada pementasan The Old Man's Book, efek cahaya menjadi salah satu unsur penting.

Cahaya	<p>Penggunaan pencahayaan dan warna tertentu dapat mempertegas mood dan suasana yang sedang terjadi di scene tersebut. Hal ini dikarenakan Papermoon dalam pementasannya selalu menggunakan gesture sebagai Bahasa utama dalam mengkomunikasikan cerita yang dibawakan kepada penonton. Gesture ini sendiri merupakan bentuk pengilhaman mereka terhadap segara gerak – gerik manusia yang dilihat setiap harinya. Namun peran dari gesture itu tidak berjalan sendiri. Terdapat beberapa elemen yang memperkuat komunikasi dari Papermoon kepada penonton. Salah satunya adalah dengan mengatur jenis efek pencahayaan dan warna tertentu.</p> <p>Lighting atau efek cahaya yang digunakan oleh Papermoon selama pementasan dibawa dengan sangat rapi sehingga penonton dapat semakin merasa pertunjukan tersebut hidup. Selain itu, pencahayaan juga diatur sedemikian rupa sehingga dapat membangun suasana yang sesuai dengan potongan kejadian saat pertunjukan. Hal ini digunakan sebagai pendukung pementasan agar terlihat lebih memukau dan nyata.</p>
Properti pendukung	<p>Properti pendukung dalam pementasan The Old Man's Book digunakan dalam pertunjukan untuk mendukung alur cerita yang dibawakan. Selain tokoh-tokoh yang ada dalam pementasan, property lain juga turut mendukung pergelaran karya tersebut. Hal ini digunakan untuk membuat pementasan terlihat lebih nyata dan hidup. Selain itu property tersebut juga digunakan sebagai pelengkap potongan kejadian sehingga penonton dapat mempunyai visualisasi yang jelas terhadap cerita yang dibawakan.</p> <p>Contoh properti yang digunakan adalah seperti alat bantu jalan Pak Kunta. Property tersebut memberikan kesan bahwa Kunta sudah sangat tua hingga membutuhkan sesuatu untuk bantuan berjalan. Kemudian property lain yang digunakan adalah property buku. Buku-buku tersebut digunakan untuk memperkuat cerita yang dibawakan serta menjadi inti atau objek utama selama pementasan.</p>
Semiologi	<p>Semiotika dalam pementasan menjadi kunci yang sangat penting dalam setiap pementasan di Papermoon Puppet Theatre. Semiotika ini membantu setiap penyampaian cerita dari Papermoon. Semiotika tersebut tak hanya ditampilkan dalam bentuk gesture (yang menjadi bahasa utamanaya), namun juga ditampilkan dalam bentuk penggunaan warna, bentukan, dan berbagai jenis bentuk. Semiotika digunakan untuk mendukung alur cerita yang dibawakan. Selain itu juga untuk membantu menghindari adanya kesalahan interpretasi oleh penonton terhadap alur cerita tersebut.</p> <p>Semiotika yang berkaitan dengan pertunjukan ini bermacam-macam. Semiotika yang digunakan adalah semiotika dalam lighting, gesture, warna, karakter, environmental, dan property. Masing-masing semiotika tersebut akan dibahas berdasarkan pementasan The Old Man's Book yang dibawakan saat itu.</p> <p>Semiotika dalam lighting</p> <p>Penggunaan lighting dalam setiap judul pementasan disesuaikan dengan mood atau suasana yang ingin disampaikan. Misalkan dalam adegan marah, lighting cenderung akan berwarna merah atau warna - warna lain yang cenderung terkesan negatif. Semiotika ini menjadi penting untuk mendukung makna yang ingin disampaikan kepada penonton. Selain itu dalam lighting ini juga digunakan untuk mempertegas kejadian yang ditampilkan serta disesuaikan dengan potongan kejadian tersebut.</p>

Semiotika dalam gesture

Gesture menjadi bahasa utama dalam setiap pertunjukkan yang dilakukan oleh Papermoon Puppet Theatre. Hal ini membuat semiotika dalam gesture menjadi penting untuk diketahui dan dimengerti untuk membantu penonton dalam memahami cerita. Selain itu dibutuhkan pendalaman khusus oleh pemain boneka dalam melakukan gerak gerik untuk memberikan “nyawa” pada boneka sehingga pementasan dapat semakin terlihat lebih hidup dan nyata. Gesture yang dibawakan oleh tokoh adalah seperti ekspresi saat kaget, tercengang, bercanda, tertawa, dan lain-lain yang berhubungan dengan gerak tubuh. Gesture tersebut disesuaikan dengan gesture manusia biasa dalam mengungkapkan ekspresinya. Hal ini digunakan untuk memudahkan penonton memahami apa yang disampaikan dalam pementasan.

Semiotika dalam warna

Pemilihan warna dalam pertunjukan The Old Man’s Book ini juga disesuaikan dengan cerita yang dibawakan. Oleh sebab itu setiap warna yang dipilih mengandung semiotic atau dipilih berdasarkan keterangan pendukung dalam pembuatannya. Pertimbangan tersebut dapat berasal dari gaya yang dipilih maupun kesesuaian dengan suasana cerita yang dibawakan. Hal ini menjadikan penting untuk tau tentang semiotika warna dalam pementasan.

Semiotika dalam karakter

Karakter dalam pertunjukan The Old Man’s Book juga dipertimbangkan dengan baik untuk membacakan alur cerita yang harmoni. Setiap tokoh mempunyai karakter yang berbeda-beda dan saling melengkapi. Hal ini menjadikan pementasan terasa lebih bervariasi dan saling mendukung satu sama lain antar elemen. Oleh sebab itu setiap karakter tokoh dipertimbangkan dengan menyesuaikan tema cerita yang dibawakan maupun gaya pembawaan yang ingin ditunjukkan. Serta semiotika dalam karakter menjadi penting untuk pembawaan cerita ke penonton agar tidak terjadi salah tafsir oleh penonton saat di panggung.

Semiotika dalam environmental

Lingkungan sekitar dalam pertunjukan The Old Man’s Books juga terdapat semiotika tersendiri. Hal ini digunakan sebagai pendukung suasana yang dibawakan dalam alur cerita. Suasana lingkungan yang baik akan dapat menopang alur cerita lebih mudah dipahami oleh penonton. Selain itu penonton juga dapat lebih menikmati pertunjukan.

Semiotika dalam property

Pemilihan properti dalam pertunjukan The Old Man’s Book ini juga disesuaikan dengan cerita yang dibawakan. Property yang dipilih mengandung makna atau arti tersendiri untuk mendukung keberlangsungan pertunjukan. Semiotika dalam property tersebut juga digunakan untuk kemudahan pemahaman penonton dalam menafsir cerita yang dipertunjukkan.

Seperti yang telah dijelaskan bahwa properti-properti seperti buku dan alat bantu jalan Kunta mempunyai makna dukungnya sendiri terhadap tokoh yang berkaitan. Tongkat alat bantu jalan Kunta menunjukkan bahwa ia adalah laki-laki yang sudah sangat tua. Sementara itu buku adalah objek utama yang ada pada pertunjukan tersebut.

4.2.4.5 Bab V – Proses Kreatif

Layouting pada bab ini masih tetap dengan kriteria desain yang sama dengan judul sebelumnya. Berikut merupakan contoh dari layout halaman yang ada di bab ini.



Gambar 4.25 contoh layout di bab V

Bab ini merupakan salah satu konten utama dari buku visual ini. Inti isi dari bab ini membahas mengenai proses kreatif yang dilakukan Papermoon dalam membuat suatu judul pementasan. Dengan pembahasan mengenai hal ini, mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada audiens mengenai berbagai hal yang dapat dilakukan dalam membuat sebuah karya pementasan.

Bab ini dibagi menjadi 3 subbab yaitu technique, process dan tools. Untuk mempermudah audiens dalam memahami, maka pembahasan di bab ini diulas dengan contoh kasus satu judul pementasan yang dibuat yaitu The Old Man's Books. Detail dari konten ini dapat dilihat pada tabel di bawah berikut.

Tabel 4.10 Konten bab V

Subheadline	Konten Teks
Technique	<p>Bunraku merupakan jenis boneka yang digunakan dalam setiap pementasan Papermoon Puppet Theatre. dalam pementasannya, boneka jenis ini dapat dimainkan oleh 1 pemain atau lebih. dengan penggunaan lebih dari satu orang, memungkinkan para penggunanya untuk melakukan gerakan yang lebih kompleks. hal ini sangat perlu untuk dibarengi dengan kerja sama yang juga kompak agar berhasil.</p> <p>Teknik lain yang digunakan oleh Papermoon dalam pementasan dan menjadi salah satu kunci penting yakni Kurmaningnyo atau orang biasa menyebutnya dengan roller chair. dengan kursi ini, memudahkan puppeteers untuk melakukan pentas.</p> <p>tak hanya memudahkan puppeteers untuk melakukan gerakan dalam pentas, adanya kursi roda ini juga membuat tampilan gerakan yang dihasilkan oleh Papermoon juga jauh lebih natural.</p>
Process	<p>Mungkin bisa dibilang, sebagai kelompok teater Papermoon memiliki kelebihan yang sangat diperhitungkan. kelompok teater ini digawangi oleh dua artistic director yaitu Maria Tri Sulistyani (lulusan Ilmu Komunikasi) dan seorang perupa yang sangat ahli di bidangnya yaitu Iwan Effendi (lulusan seni lukis). Kedua otak utama Papermoon ini memberikan warna tersendiri dalam setiap penampilan yang diberikan Papermoon. atau bahkan bisa dibilang, visual yang disajikan dalam Papermoon sangat kuat karena keberadaan kedua artistic director ini.</p> <p>dalam penggarapannya, seringkali Papermoon mengawali dengan melakukan diskusi kecil mengenai tema atau topik yang akan dibahas untuk pertunjukannya. Pembahasan ide ini tidak harus dalam kondisi yang sangat formal dan serius, mereka bisa melakukannya dengan suasana yang nyaman dan pembicaraan ringan namun berisi.</p> <p>ide yang terucap dan celotehan kecil mengenai apa yang akan mereka kerjakan menjadi pegangan dalam proses selanjutnya.</p> <p>Ketika selesai dengan proses pencetusan ide dan visualisasinya, Papermoon lantas memiliki langkah selanjutnya dalam memastikan idenya agar berjalan dengan baik. Mengetahui medan perang istilahnya, menjadi hal yang harus diketahui dengan baik oleh Papermoon. Karena hal tersebut akan mempengaruhi bagaimana karya mereka disajikan terhadap audiens yang menikmati pertunjukkan mereka.</p> <p>Mereka akan memikirkan bagaimana penguasaan panggung dengan spesifikasi yang diberikan. Jika panggung untuk pementasan berukuran kecil, lantas mereka akan mempunyai cara sendiri dalam mengaplikasikan pementasan mereka. Begitu pula sebaliknya.</p> <p>Spesifikasi panggung ini akan mempengaruhi juga bagaimana mereka menyesuaikan setting yang mereka buat untuk sebuah judul pementasan.</p>

Spesifikasi panggung ini, juga akan mempengaruhi keputusan mereka dalam bagaimana cara untuk berinteraksi dengan penonton agar tetap dekat dan hangat. itulah yang menjadi poin-poin pertimbangannya.

menuliskan skrip menjadi langkah selanjutnya dalam proses yang dilakukan Papermoon dalam mendeliver karyanya. Ini merupakan salah satu langkah yang sangat penting, karena akan menjadi landasan dalam penyampaian ide dan gagasan dari judul pementasan yang dibuat.

melalui skrip ini, Papermoon akan mulai memikirkan untuk siapakah karya tersebut dibuat, atau dengan kata lain untuk target usia berapakah karya ini akan dibuat. Hal ini akan membuat skrip yang dibuat menyesuaikan bagaimana karya tersebut akan sesuai dengan target usia yang akan mereka tuju nantinya.

Namun meskipun menjadi landasan, proses penulisan skrip ini bukan merupakan proses yang bersifat kaku. tahap ini merupakan tahap yang dinamis. dalam artian, proses penulisan skrip dapat dikembangkan dalam perjalanannya semasa proses pembuatan. Tapi tetap, meskipun dapat dikembangkan terus menerus pasti mengacu pada kerangka utama yang telah disetujui di awal.

setelah mendapatkan ide dari brainstorming awal ide, Iwan Effendi sebagai visual art director akan mencoba membuat sketsa awal. dan bahkan tak hanya berupa sekedar sketsa awal, untuk memastikan ide tersebut tervisualisasi dengan baik, Iwan bahkan mengeksekusi dalam bentuk painting baik itu watercolor maupun akrilik. Dengan sisi perfeksionis Iwan sebagai visual art director ini, Papermoon dalam proses pembuatan selalu mendapatkan visual yang sangat kuat, unik dan tentu saja artistik.

tak dapat dipungkiri, berkat penggawangan dari visual art director satu ini, menjadi nyawa yang membuat Papermoon memiliki kekhasan yang sangat kaya dalam visualnya. disini juga, Iwan effendi akan sangat menentukan bagaimana mood dalam cerita dapat tersampaikan secara visual kepada audiens.

visual awal berupa sketsa maupun painting yang dikerjakan oleh Iwan Effendi menjadi semacam gambar teknik dalam versi Papermoon. Gambar ini memudahkan para Puppet Makers didalamnya untuk membaca dan menerjemahkannya ke dalam bentuk 3D.

dalam proses pembuatannya, para puppet makers ini mempertimbangkan banyak aspek dalam pemilihan material yang digunakan menyesuaikan dengan fungsi yang akan dicapai nantinya. Sebagai contoh : jika untuk boneka yang dibawa oleh satu orang mungkin akan menggunakan material yang lebih ringan dibandingkan yang harus dimainkan oleh banyak orang. memang lebih rapuh dibandingkan materi yang kokoh, namun efisiensi ketika digunakan di atas panggung akan sangat menolong bagi para puppeteers yang memainkannya nanti.

selain itu aspek semiotika juga sangat diperhatikan oleh pembuat boneka ini. bagaimana karakter yang mereka dapat dikenali sebagai anak kecil, orang tua ataupun spesifikasi karakter lainnya. kordinasi yang intens antara pembuat boneka dan visual art director menjadi kunci yang sangat penting dalam eksekusi boneka menjadi bentukan yang sangat menarik.

Sementara menyelesaikan proses pembuatan boneka, Terdapat beberapa keputusan juga yang

perlu diambil Papermoon untuk semakin memperkuat emosi yang disampaikan kepada audiens. salah satunya adalah dengan melakukan pemilihan pada lighting yang digunakan. Lighting dalam tiap pementasan yang dipentaskan Papermoon tak hanya berfungsi sebagai penerang untuk kondisi panggung yang gelap. mereka menganggap lighting merupakan salah satu bahasa yang digunakan untuk menyampaikan sebuah emosi tertentu kepada audiens.

penggunaan lighting yang tepat akan mempermudah audiens untuk menangkap dan merasakan suasana yang terjadi dalam satu scene tertentu.

untuk sebuah pertunjukan tertentu, Papermoon tak tanggung - tanggung untuk menggunakan seorang lighting designer (istilah mereka) untuk mengerjakan proyek dengan cakupan yang lebih besar.

musik dan efek suara menjadi salah satu komponen dalam setiap pertunjukan Papermoon agar pementasan yang ditampilkan mampu menyajikan emosi lebih kuat kepada penonton. Pemilihan jenis musik dan efek suara ini disesuaikan dengan target urama dari penonton karya yang mereka pentaskan.

dalam skala pertunjukan yang lebih besar, Papermoon biasa menggunakan keahlian dari seorang komposer untuk membuat musik dan efek suara yang original.

gesture menjadi bahasa utama dalam setiap pertunjukan yang dibawakan Papermoon. karena memang, pada setiap pertunjukan Papermoon tidak pernah menggunakan bahasa lisan.

penggunaan bahasa gestur ini ternyata sangat efektif dalam membawakan setiap pertunjukan Papermoon. Penonton dari berbagai belahan dunia dapat menikmati pertunjukannya dan memahami dengan baik apa yang dibawakan. akan beda jadinya ketika Papermoon menggunakan bahasa lisan dalam penyampaian karya pementasannya. namun, penggunaan gesture yang tepat menjadi hal yang sangat diperhatikan. Papermoon selalu percaya bahwa alam dan lingkungan di sekitar mereka merupakan tempat terbaik untuk belajar berbagai hal. hal itu tak terkecuali untuk gesture. dari lingkungan sekitar, Papermoon tau betul bagaimana menyampaikan suatu pesan dengan gesture yang tepat.

proses rehearsal selain digunakan sebagai sarana untuk mengaplikasikan skrip yang sudah dibuat, tahap tersebut juga dapat digunakan untuk memastikan semua properti termasuk karakter bekerja sesuai keinginan.

maka dari itu, proses rehearsal tidak harus dilakukan ketika properti sudah jadi 100%. minimal 70% proses dari boneka, proses rehearsal bisa sesegera mungkin dilakukan untuk melakukan test secara langsung.

dalam tahap ini setiap gesture juga akan langsung diujikan dan dirasakan apakah mampu menyampaikan gagasan yang dibawakan oleh mereka atau justru sebaliknya.

setelah berbagai tahap awal tersebut selesai dan proses refining juga telah dilakukan, Papermoon siap untuk memberikan penampilan terbaiknya di atas panggung bagi penonton. dengan berbagai hal yang mereka lakukan tersebut, memberikan kesan dan pengalaman tersendiri bagi audiens yang menonton pertunjukan tersebut.

Tools

Peralatan menjadi sesuatu sangat memudahkan berbagai kegiatan Papermoon dalam

berkreasi dan mewujudkan karya. Dengan peralatan tersebut mampu membuat efisiensi waktu jauh lebih optimal.

efisiensi ini juga didukung dengan sistem peletakkan yang dibuat oleh Papermoon agar setiap benda selalu tertata rapi dan mudah ditemukan.

peralatan ini dikumpulkan secara mandiri oleh Papermoon. pengumpulan ini menjadi sesuatu yang sangat menguntungkan, mengingat lokasi Rumah boneka yang sangat jauh dari pusat keramaian.

4.2.4.6 Bab VI – Bonus Konten

Bab VI merupakan bonus konten yang diberikan oleh buku visual ini kepada audiens. Terdapat dua konten pada bab ini. Yang pertama merupakan tutorial singkat mengenai pembuatan boneka menggunakan bahan utama kertas Koran. Kemudian yang kedua adalah konten yang dapat dilengkapi dengan melakukan interaksi secara langsung terhadap Papermoon.



Gambar 4.26 contoh layout pada bab VI

Konten pertama dibuat dengan bertujuan memberikan pengetahuan kepada pembaca bahwa menggunakan bahan yang sederhana mereka dapat membuat sesuatu yang unik dan menarik. Hal ini juga dapat menghidupkan interaksi kepada pembaca. Konten kedua bertujuan agar dapat meningkatkan interaksi antara pengunjung kepada Papermoon. Hal ini tentu akan semakin meningkatkan wawasan dan apresiasi pembaca dengan berbagai hal yang menarik di basecamp Papermoon. Kelengkapan konten teks dari bab ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11 Konten bab VI

Subheadline	Konten Teks
Boneka Koran Kreasi Tangan Kreatifmu	<p>Dalam bagian ini, kita akan melakukan sebuah eksperimen mengenai pembuatan boneka menggunakan bahan dasar kertas koran. Merupakan media yang seringkali kita temui dalam kehidupan sehari - hari. Boneka kertas koran merupakan hal yang sangat mudah dibuat. tak hanya itu, dengan penggunaan media ini, secara tak langsung kita juga ikut mengurangi sampah yang ada. Karena bahan yang digunakan merupakan bahan daur ulang. Yuk kita simak beberapa langkah pembuatan boneka koran ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. buatlah sketsa dari karakter yang akan kamu buat. bisa berupa karakter berjenis manusia, hewan ataupun bentukan lain. Kreasi bebas dengan apa yang kamu inginkan. 2. ambil kertas koran dan mulai dengan bentukan dasar dari karakter yang akan kamu buat. Jika dominannya bagian tubuh dari karakter kamu berbentuk lonjong, maka buat dulu bagian lonjong tersebut. 3. gunakan selotip kertas untuk merapikan dan memperkuat bentukan dasar yang kamu buat. pastikan selotip merata hingga keseluruhan bagian pada tahap ini. 4. kamu bisa mulai menambahkan bentukan yang lebih kompleks sekarang. Sama seperti langkah sebelumnya, bikin gumpalang sesuai dengan bentuk dasar menggunakan kertas koran. kemudian tempelkan pada bentukan utama dan balut dengan selotip kertas. 5. untuk membuat bagian yang bisa digerakkan seperti sendi (contoh disamping adalah kaki karakter), kamu bisa membuat bentukan dasar bagian tersebut terlebih dahulu. tempelkan ke badan utama dari karakter, namun tidak secara penuh. Berikan ruang agar karakter kamu bisa bergerak dengan bagian tersebut. 6. Setelah bentuk karakter kamu selesai (termasuk pembalutan menggunakan selotip kertas) dan sendi gerak sudah sesuai keinginanmu, maka kamu bisa melangkah ke tahap pewarnaan karakter. Kamu bisa menggunakan kertas minyak dengan warna yang kamu kehendaki untuk memberi warna pada karakter. sobek kertas minyak menjadi bagian - bagian kecil dan tempel satu persatu hingga menutupi karakter kamu menggunakan lem kertas minimal. 7. Kombinasikan warna menggunakan kertas minyak yang lain agar lebih menarik. 8. karakter kamu sudah siap untuk dimainkan
Kenali Lebih	berikut merupakan konten yang dapat kamu lengkapi dengan datang langsung menuju rumah boneka dan pintu. Karena pintu kami akan selalu terbuka untukmu. Dengan

Dalam	melangkahhkan kakimu menuju rumah boneka kami, kami akan senang berkenalan denganmu. Mari Berkenalan, bertatap muka dan mari saling mengisi dan bertukan pikiran :)
Kami	<p>Moyo dan Tupu merupakan dua tokoh Populer dalam salah satu karya besar berjudul Mwathirika. (Fact About This Character)</p> <p>Dari semua orang yang ada dalam anggota kami, Pambo memiliki hal yang unik dan mungkin bisa dibilang agak berbeda. Yaps, coba jika bertemu anda bisa menanyakan langsung kepadanya</p> <p>Koleksi koleksi yang dimiliki oleh Maria Tri Sulistyani merupakan koleksi yang mungkin bisa dibilang tidak biasa oleh kebanyakan orang. Untuk membuat rumah boneka tersebut, Maria Tri Sulistyani memerlukan pengumpulan jendela dari berbagai desa terlebih dahulu.</p>

4.2.4.7 Bab VII - Lampiran

Pada bab ini, konten di dalamnya bersifat lampiran. Lampiran yang dimaksud disini merupakan daftar riwayat prestasi dan penghargaan yang diraih oleh Papermoon sepanjang perjalanannya. Dalam hal ini, konten bab VII bertujuan meningkatkan awareness dan apresiasi terhadap Papermoon sebagai salah satu pelaku teater boneka.

ATTACHMENT 1	
SHOW AND TITLES	
1.	Puppet play "Isrong Mas", in the opening event of Taman Pintar Yogyakarta and "Tell the Story", in cooperation with 1001 Buku community Yogyakarta (May 2006)
2.	Puppet play "Cilly, Lopi and a Treasure", road show in Klaten & Bantul in cooperation with World Vision Indonesia (September-November 2006)
3.	Puppet performance "The Story of A Man Who Eat Moon", in cooperation with National Department of Education 2007, The Gate Café Yogyakarta (January 18, 2007)
4.	Puppet performance "Sikayssaba Creating a Human", Rumah Papermoon, in cooperation with CCF Yogyakarta (May 26, 2007)
5.	Puppet performance "Sikayssaba Creating a Human 2", in Taman Budaya Yogyakarta in cooperation with Kelong Tengg Museum Yogyakarta (February 3, 2008)
6.	Puppet performance for Adults "Man's Flaw in Menak Heart", In CCF Yogyakarta (April 30, 2008)
7.	Puppet performance "TESTA BONEKA" collaboration with 5 artists from Indonesia, Mexico, French and Australia (April-May 2008)
8.	Noda Lelaki di Dada Mona (CCF Yogyakarta, 2008)
9.	Dalam Sebuah Perjalanan / On a Journey (2008), kolaborasi 5 artis dari Indonesia, Meksiko, Prancis dan Australia
10.	Puppet performance "Nothings Perfect, Honey: I say sorry", in Hooyong Performing Arts Centre, South Korea (May, 2009)
11.	Puppet performance "Gifts from Korea", in Launching IVAA- Yogyakarta (June, 2009) - as director, puppeteer
12.	Puppet performance "Two Shoes For Dancing", in Valentine Willie Fine Arts Gallery, Kuala Lumpur, Malaysia (August, 2009)
13.	Puppet Vokal "POHON KECIL", launched in October 2009, in collaborating with Ma Petite Croquette (French)
14.	Puppet performance "No More Walling", in Puppet Uprising, Philadelphia, US (December 3-8th, 2009)
15.	Puppet performance "MAU APA: New York version", in Spiegelt Dinner-Judson Memorial Church, New York, US (December 29, 2009)
16.	Puppet performance "Suitcase of Life", in Puppet Black-Dixon Place, New York, US (February 5-6th, 2009), Puppet Cabaret at St. Stephen Church Washington DC, US
17.	Puppet performance "IMAGO", in Yogyakarta (Indonesia), Hanoi & Hue (Vietnam) in collaboration with Desacorde-French (May-June 2010)
18.	Puppet performance "IMWATHIRIKA", in Yogyakarta - Indonesia (December 2010)
19.	Singapura pada tahun 2010 di Esplanade Theater on the Bay
20.	MWATHIRIKA (Yogyakarta, Jakarta, 2010-2015). Mwathirika telah tampil di "Asian Puppetry Festival" di Singapura dan di US Department of State Bureau of Educational and Cultural Affairs dengan iaur di beberapa kota di Amerika.
21.	MAU APA-India version (India International Puppet Festival, New Delhi, 2011)
22.	Seangku Kopi dari Pura (2011)
23.	Tari ke tujuh kota di Amerika Serikat pada tahun 2012 di bawah bendera Center Stage program
24.	AIR Koganecho, Yokohama, Jepang 2012
25.	Asian Puppetry Festival 2012, Singapore
26.	Official artist at Artlog 2013 installation art & performance (Juli 2013)
27.	Laki-Laki Laut (2013)
28.	Darwin Festival di tahun 2013, Australia
29.	Hochschule für Schauspielkunst, Berlin, Jerman 2014
30.	Penutup rangkaian acara Festival 20 tahun teater garasi dengan menampilkan "Watu Gunung" Recreation (26 Januari 2015)
31.	Teater Boneka Papermoon memerankan kisah karya Faisal Oddang berjudul Di Tubuh Teror. Dalam Rahim Fison saat Malam Penghargaan Cerpas Kompas 2015 di Taman Budaya Jakarta, Palmerah Selatan, Rabu (10/6/2015). Cerpas karya Faisal Oddang ini mendapat Penghargaan Cerpas Terbaik Kompas 2014. KOMPAS IMAGES / KRISTANTO PURNOMO
32.	Satu dari tiga seniman terpilih mengikuti program Wonderful Indonesia yang ditampilkan di UK National Tour 2015 "Discover Indonesia" (Agustus - September 2015)
33.	Teater boneka bertajuk "Papermoon bertemu Retrofuturist" akan ditampilkan di Pusat Kesenian Koesari Hardjasonantri (PKKH) UGM, 4 Oktober 2015, sebagai rangkaian acara German Season. Selain akan diisi teater boneka, German Season menampilkan banyak agenda seni mulai festival film, pameran foto, musik, workshop bahasa, seri diskusi, simposium soal agama, negara dan masyarakat hingga konservasi di Candi Borobudur.
34.	Di Indonesia, German Season diselenggarakan di 9 kota besar termasuk Yogyakarta. Setelah tampil di Indonesia, teater boneka Retrofuturist juga akan tampil di negaranya Jerman dan negara lain di Eropa.
35.	Seniman Kaki 2-a Desember 2015 di Teater Hanover, Durham, New Hampshire pentas pendek selama 30 menit dalam Bazaar Art tentang dia dan rasis-rasis dalam hidupnya.

Gambar 4.27 contoh layout pada bab VII

Untuk memudahkan pembaca dalam mengklasifikasikan riwayat perjalanan Papermoon, maka dibagi menjadi 4 subbab pembahasan yaitu rewards, show and titles, workshop dan kolaborasi seniman. Detail konten dari bab ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12 Konten bab VII

Subheadline	Konten Teks
Rewards	<ol style="list-style-type: none"> Grant for "BOTOL KAGET" Program. mengikuti sebuah workshop teater boneka yang difasilitasi oleh Wilde Vogel Figuren Theatre dari Jerman di Teater Utan Kayu, Jakarta (2006) Fellowship Artist Residency of Hooyong Performing Arts Centre- South Korea (April-May 2009) Fellowship of Asian Cultural Council 2009-2010 in United States (November 2009-April 2010) Artist Residency for Yfest at Esplanade Theater of The Bay, Singapore (July-August 2010) MWATHIRIKA. Pertunjukan ini yang mendapat dukungan penuh dari hibah Empowering Women Artist 2010-2011 Grant of "Empowering Women Artists" by Kelola and HIVOS Foundation (2010-2011)

	8. Residency at Koganecho Art District (Yokohama, Jepang, Januari – Maret 2012). 9. Official artist at Artjog 2013 installation art & performance (Juli 2013) 10. Satu dari tiga seniman terpilih mengikuti program Wonderful Indonesia yang ditampilkan di UK National Tour 2015 “Discover Indonesia (Agustus - September 2015) 11. Sponsor: National Department of Education (Indonesia)
Show and Titles	1. Puppet play “Terong Mas” , in the opening event of Taman Pintar Yogyakarta and “Tell the Story”, in cooperation with 1001 Buku community, Yogyakarta (May 2006) 2. Puppet play “Cilly, Lupi and a Treasure”, road show in Klaten & Bantul, in cooperation with World Vision Indonesia (September-November 2006) 3. Puppet performance “The Story of A Man Who Eat Moon”, in cooperation with National Department of Education 2007, The Gate Café Yogyakarta (January 18, 2007) 4. Puppet performance “Sikayasuha Creating a Human”, Rumah Papermoon, in cooperation with CCF Yogyakarta (May 26, 2007) 5. Puppet performance “Sikayasuha Creating a Human 2”, in Taman Budaya Yogyakarta in cooperation with Kolong Tangga Museum Yogyakarta (February 3, 2008) 6. Puppet performance for Adults “Man’s Flaws in Mona’s Heart”. In CCF Yogyakarta (April 30, 2008) 7. Puppet performance “PESTA BONEKA” collaboration with 5 artists from Indonesia, Mexico, French and Australia (April-May 2008) 8. Noda Lelaki di Dada Mona (CCF Yogyakarta, 2008) 9. Dalam Sebuah Perjalanan / On a Journey (2008), kolaborasi 5 artis dari Indonesia, Meksico, Prancis dan Australia 10. Puppet performance “Nothings Perfect, Honey.. I say sorry”, in Hooyong Performing Arts Centre, South Korea (May, 2009) 11. Puppet performance “Gifts from Korea”, in Launching IVAA-Yogyakarta (June, 2009) – as director, puppeteer. 12. Puppet performance “Two Shoes For Dancing”, in Valentine Willie Fine Arts Gallery, Kuala Lumpur, Malaysia (August, 2009) 13. Puppet Video “POHON KECIL”, launched in October, 2009, in collaborating with Ma Petite Crokette (French) 14. Puppet performance “No More Waiting”, in Puppet Uprising, Philadelphia, US (December 5-6th, 2009) 15. Puppet performance “MAU APA- New York version”, in Spaghetti Dinner-Judson Memorial Church, New York, US (December 29, 2009) 16. Puppet performance “Suitcase of Life”, in Puppet Blok-Dixon Place, New York, US (February 5-6th, 2009), Puppet Cabaret at St. Stephen Church, Washington DC, US 17. Puppet performance “IMAGO”, in Yogyakarta (Indonesia), Hanoi & Hue (Vietnam) in collaboration with Dessacorde -French (May-June 2010) 18. Puppet performance “IMWATHIRIKA”, in Yogyakarta – Indonesia (December 2010) 19. Singapura pada tahun 2010 di Esplanade Theater on the Bay 20. MWATHIRIKA (Yogyakarta, Jakarta, 2010-2015). Mwathirika telah tampil di “Asean Puppetry Festival” di Singapura dan di U.S Department of State Bureau of Educational and Cultural Affairs dengan tour di beberapa kota di Amerika. 21. MAU APA-India version (Ishara International Puppet Festival, New Delhi, 2011) 22. Secangkir Kopi dari Playa (2011) 23. Tur ke tujuh kota di Amerika Serikat pada tahun 2012 di bawah bendera Center Stage program 24. AIR Koganecho, Yokohama, Jepang 2012 25. Asean Puppetry Festival 2012, Singapore 26. Official artist at Artjog 2013 installation art & performance (Juli 2013) 27. Laki-Laki Laut (2013)

28. Darwin Festival di tahun 2013, Australia
29. Hochschule fur Schauspielkunst, Berlin, Jerman 2014
30. Penutup rangkaian acara karnival 20 tahun teater garasi dengan menampilkan “Watu Gunung” Recreation (26 Januari 2015)
31. Teater Boneka Papermoon memerankan naskah karya Faisal Oddang berjudul Di Tubuh Tarra, Dalam Rahim Pohon saat Malam Penghargaan Cerpen Kompas 2015 di Bentara Budaya Jakarta, Palmerah Selatan, Rabu (10/6/2015). Cerpen karya Faisal Oddang ini mendapat Penghargaan Cerpen Terbaik Kompas 2014. KOMPAS IMAGES / KRISTIANO PURNOMO
32. Satu dari tiga seniman terpilih mengikuti program Wonderful Indonesia yang ditampilkan di UK National Tour 2015 “Discover Indonesia (Agustus - September 2015)
33. Teater boneka bertajuk ‘Papermoon bertemu Retrofuturist’ akan ditampilkan di Pusat Kesenian Koesnadi Hardjosoemantri (PKKH) UGM, 1 Oktober 2015, sebagai rangkaian acara German Season. Selain akan diisi teater boneka, German Season menampilkan banyak agenda seni, mulai festival film, pameran foto, musik, workshop bahasa, seri diskusi, simposium soal agama, negara dan masyarakat hingga koservasi di Candi Borobudur.
34. Di Indonesia, German Season diselenggarakan di 9 kota besar termasuk Yogyakarta. Setelah tampil di Indonesia, teater boneka Retrofuturisten juga akan tampil di negaranya Jerman dan negara lain di Eropa.
35. Semata Kaki (2-6 Desember 2015) di Teater Hennessy, Durham, New Hampshire
36. pentas pendek selama 30 menit dalam Bazaar Art tentang ‘dia dan rahasia-rahasia dalam hidupnya’.

Workshop

1. Facilitator of Art on World, puppet theatre workshops for children who became earthquake victims in Bantul and Klaten, in cooperation with World Vision (September-November 2006)
2. Facilitator of Reviving Imogiri Folk Batik, puppet workshop in cooperation with Jogja Heritage Society, which is aimed to the children of batik’s artist in Imogiri Bantul (December 10, 2006)
3. Facilitator of plastic bottle puppet workshops “Botol Kaget”, in cooperation with National Department of Education 2007, Yogyakarta (December 18th , 2006 –January 18th , 2007)
4. Facilitator of Animation workshop for children with Kuschen (Dutch) and Handi (Bandung), in cooperation with Cemeti Art House, Yogyakarta (March 30th , 2007)
5. Facilitator of puppet workshop for children in collaboration with c’koi ce cirk compagnie (France), in Sanggar Giri Gino Guno, Bantul (May 26th, 2007)
6. Facilitator of workshop about logo and sign “Home Sweet Home” in collaboration with Home Sweet Home Berlin in Yogyakarta (July 4th -6th, 2007)
7. Facilitator of “Story Telling with Puppet Theatre as Media” Workshop about puppet theatre for librarians, in cooperation with Coca Cola Foundation in Malang (July 17th -18th , 2007)
8. Visual Art Exhibition, Workshop for Children and Puppet Performance “The Man Who Eat Moon”, December 18th, 2006 – January 18th, 2007
9. Facilitator of puppet theatre workshop for sea conservation educator in cooperation with Conservation International Indonesia in Raja Ampat, Papua (November 30th – December 4th 2007)
10. Facilitator of “Listening Indonesia”, puppet workshop for university students about crime in their daily life, in cooperation with Pondok Rakyat Foundation in Padang Panjang-Sumatera (October 25th – 28th, 2008)
11. Facilitator of “Book’s World, Puppet’s World”, workshop about puppet theatre for librarians, in cooperation with Coca Cola Foundation in Blora – Central Java (February 4th- 6th, 2008), Sukoharjo-Central Java (February 11th-13th, 2008),

	Cilacap- Central Java (February 2008).
	12. Facilitator of “DREAM”, puppet workshop for youth in Hanal Alternative School, South Korea (May, 2009)
	13. Facilitator of “Inside My Mind”, puppet workshop for youth in Singapore Youth Festival, Singapore (July-August, 2010)
	14. Kontributor dalam Career Camp 2013 UK Petra dengan mengangkat tema “Kreatif Bisnis” sebagai pembicara
	15. Sejak Oktober 2015, Papermoon menjadi dosen tamu di Fakultas Humaniora Universitas New Hampshire (UNH). Selama satu semester, mengajar kelas pembuatan topeng, teater boneka dan pertunjukkan. Dan ditampilkan perdana pada 2-6 Desember 2015 di Teater Hennessy, Durham, New Hampshire
Kolaborasi	1. Volksoperahuis (Belanda)
Seniman	2. Cake Industries (Australia)
	3. Issui Sachi Minegishi (Jepang)
	4. Jae Sirikarn Bunjongtad (Thailand)
	5. Retrofuturisten (German) - Senlima (2015)
	6. Polyglot Theatre (Australia) - Drawbridge
	7. Mahasiswa University of New Hampshire - Semata Kaki (2015)
	8. Ma Petite Crokette (French) - Pohon Kecil (2009)
	9. Dessacorde -French - Imago (mei-Juni 2010)
	10. Jae Sirikarn Bunjongtad and Axm Nj (Thailand) - International Puppet Festival
	11. Anino Shadowplay Collective (Philippines) - International Puppet Festival
	12. Belen Rubira (Spain) - International Puppet Festival
	13. Bernd Ogrodnik & Hildur Jónsdóttir (Iceland) - International Puppet Festival
	14. Kovacs Tamas (Hungary) - International Puppet Festival
	15. Kanade Yagi (Japan) - International Puppet Festival

4.2.5 Perkiraan Harga Buku

Buku visual Papermoon Puppet Theatre ini akan ditujukan utamanya kepada para pegiat seni teater terlebih bagi mereka yang sedang mengemban ilmu di dunia teater. Maka untuk itu perlu pendistribusian kepada target pembaca ini. Diperlukan sebanyak 1.000 eksemplar untuk pendistribusian kepada target ini.

1. Biaya riset dan desain

No	kebutuhan	biaya per item	kuantitas	total
1	Perjalanan surabaya - Yogyakarta	150000	4	600000
2	Perjalanan Yogyakarta - Surabaya	150000	4	600000
3	tiket 3 hari pesta boneka	115000	3	345000
4	Transportasi umum di Yogyakarta	3500	140	490000
5	Desain (2 bulan)	24000000	1	24000000
6	Riset (3 bulan)	28800000	1	28800000
7	Baterai lighting	5000	36	180000
8	sandisk 16 gb ultra 48 mbps	120000	3	360000
Total				55375000

2. Biaya separasi warna

No	kebutuhan	biaya per item	kuantitas	total
1	Separasi warna konten	180	8611	1549980
2	Separasi warna cover	180	2	360
3	Separasi warna subcover	180	2	360
Total				1549980

3. Biaya cetak *cover*

No	kebutuhan	biaya per item	kuantitas	total
1	Kertas Art Paper 260 gr	681.25	1000	681250
2	Harga Plat	40000	4	160000
3	Biaya Cetak	8400	4	33600
Total				874850

4. Biaya cetak konten

Untuk per item disini digunakan dalam menghitung biaya produksi untuk 1 buku. 1 buku membutuhkan kertas untuk konten dalam jumlah tertentu. Dibutuhkan 18 plano HVS (dapat diubah menjadi 144 lembar HVS berukuran 19.9 x 24.5 cm) , 1/8 bagian dari plano Copenhagen white (1 plano Copenhagen white dapat diubah menjadi 8 lembar BB untuk konten berbahan Copenhagen white) dalam pembuatan 1 buku ini.

No	kebutuhan	biaya per item	kuantitas	total
1	Kertas HVS 100 gr	19800	1000	19800000
2	Harga Plat konten HVS	40000	288	11520000
3	kertas copenhagen white	437.5	1000	437500
4	Harga Plat konten copenhagen white	40000	8	320000
5	Biaya Cetak	8400	4	33600
Total				32111100

5. Biaya finishing

Finishing laminasi doff 0,18 rupiah / cm². 1 plano berukuran 65 x 100 cm dapat digunakan untuk membuat 4 buah cover buku.

No	kebutuhan	biaya per item	kuantitas	total
1	laminasi doff	0.18	1625000	292500
Total				292500

6. Biaya jilid (soft cover)

No	kebutuhan	biaya per item	kuantitas	total
1	jilid soft cover	5500	1000	5500000
Total				5500000

7. Jumlah total produksi

No	kebutuhan	kuantitas
1	Riset dan Desain	55375000
2	Separasi Warna	1549980
3	Cetak Cover	874850
4	Cetak Konten	32111100
5	Laminasi Doff	292500
6	Jili soft cover	5500000
Total		95703430

8. Biaya penjualan

Mark up penjualan 30 %	$= 30 / 100 \times 95.703.430$
	$= 28.711.029$ rupiah
Harga Jual 1 buku	$= (95.703.430 + 28.711.029) : 1000$
	$= 124.414.459$
	$= 125.000$ rupiah (dibulatkan)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Proses Desain

Proses desain dilakukan dengan memperhatikan hasil survey dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis. Selain itu proses desain ini juga mengacu pada hasil penelitian dari yang berkaitan dengan perancangan dari berbagai sumber. Proses desain yang dilakukan pada tahap ini, disesuaikan dengan konsep desain yang telah dirancang. Berikut ini adalah proses desain yang dilakukan dalam perancangan ini.

5.1.1 Proses Ilustrasi

Proses ilustrasi dalam perancangan ini terbagi menjadi beberapa pembuatan ilustrasi, yaitu ilustrasi utama, ilustrasi untuk tipografi drop-cap, dan ilustrasi pada elemen visual. Tahap desain yang dilakukan untuk membuat ilustrasi tersebut adalah sebagai berikut.

5.1.1.1 Proses Ilustrasi Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan ini berjenis semi realis. Acuan gambar yang digunakan (*moodboard*) adalah *artwork* milik Iwan Effendi selaku *visual art director* Papermoon. Gaya gambar yang digunakan mempunyai warna yang kontras dan *shading* yang halus serta tidak menggunakan *outline* pada garisnya.



Gambar 5.1 Gaya Gambar Iwan Effendi

Sumber : <http://bit.ly/2oPBrGE>

Untuk beberapa penjelasan konsep proses kreatif, digunakan gaya gambar yang didapatkan dari eksisting. Gaya gambar tersebut merupakan gaya gambar semi realis dengan penggunaan outline pensil dan pewarnaan secara digital.

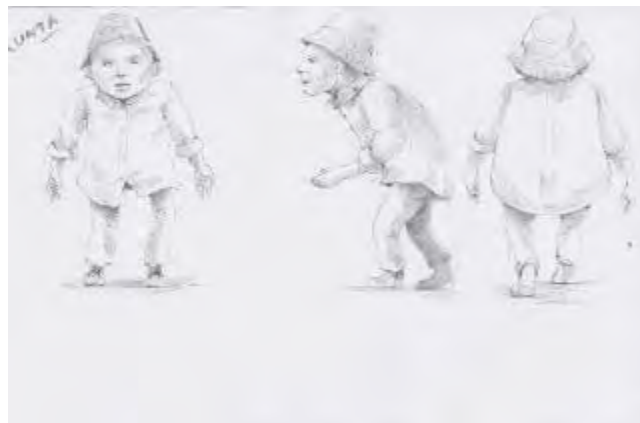


Gambar 5.2 Penggunaan Gaya Gambar Semi Realis Dengan Outline Manual Pensil Dan Pewarnaan Digital Dalam Eksisting

Sumber : Art of PAN

5.1.1.2 Proses Ilustrasi Sketsa

Proses sketsa dalam ilustrasi adalah tahapan awal yang penting karena dapat digunakan untuk memperkirakan penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan *lay-out*. Proses sketsa dilakukan dengan dua acara yaitu secara digital dan manual. Sketsa secara manual dilakukan untuk menampilkan kesan proses pengerjaan dari Papermoon. Selain itu, dengan sketsa manual ini menambahkan kesan kontemporer ketika dipadukan dengan warna secara digital.



Gambar 5.3 Contoh Proses Sketsa Aset Dalam Buku Visual

Proses sketsa secara digital dilakukan untuk memudahkan penataan objek secara langsung terhadap bidang kerja *layout*. Selain itu, dengan sketsa digital ini, juga memudahkan untuk pemilihan warna yang akan dieksekusi.



Gambar 5.4 Proses Sketsa Secara Digital

Sketsa pensil juga turut digunakan untuk menjelaskan narasi yang ada dalam tiap bab dalam buku ini. Pembuatan ilustrasi dilakukan dalam langkah yang lebih sedikit dibandingkan versi berwarna. Diawali dengan pembuatan sketsa, pendetailan dilakukan dengan memperkuat kontras yang terdapat dalam ilustrasi. Pendetailan juga dilakukan dalam pembuatan lingkungan untuk Untuk proses pengerjaan ilustrasi sketsa dapat dilihat pada proses di bawah berikut.



Gambar 5.5 proses pendetailan sketsa pensil

5.1.1.3 Proses Ilustrasi *Coloring*

Tahap selanjutnya setelah melakukan sketsa adalah tahap *coloring*. Pada tahap tersebut melakukan pewarnaan secara digital dengan kombinasi *color palette* yang sudah ditentukan.pada sketsa ilustrasi yang dirasa cocok. Berikut merupakan contoh proses pewarnaan secara digital pada sketsa yang digunakan.



Gambar 5.6 Proses Pewarnaan Secara Digital Pada Sketsa yang Dipilih

Sketsa digital yang sudah ditentukan di awal dilanjutkan dengan pemilihan kombinasi warna hingga *finishing* dengan *shading* yang diperhalus di tiap tahapnya. Selain itu, dalam tahap pewarnaan ini juga bisa dilakukan penataan komposisi dan juga perbaikan pada anatomi yang digambar. Berikut ini adalah contoh sketsa bewarna dan hasil *finishing*.



Gambar 5.7 Sketsa Berwarna dan Finishing

5.1.1.4 Transformasi Ilustrasi

Pada tahap ini dilakukan proses transformasi foto menjadi ilustrasi. Benda-benda tersebut dibuat dalam bentuk ilustrasi sedemikian rupa untuk memberikan kesan yang lebih hidup dan imajinatif. Berikut adalah contoh-contoh proses transformasi ilustrasi yang dilakukan.



Gambar 5.8 Ilustrasi Transformasi Dari Foto



Gambar 5.9 Ilustrasi Transformasi Lansekap salah satu fasilitas di studio Papermoon

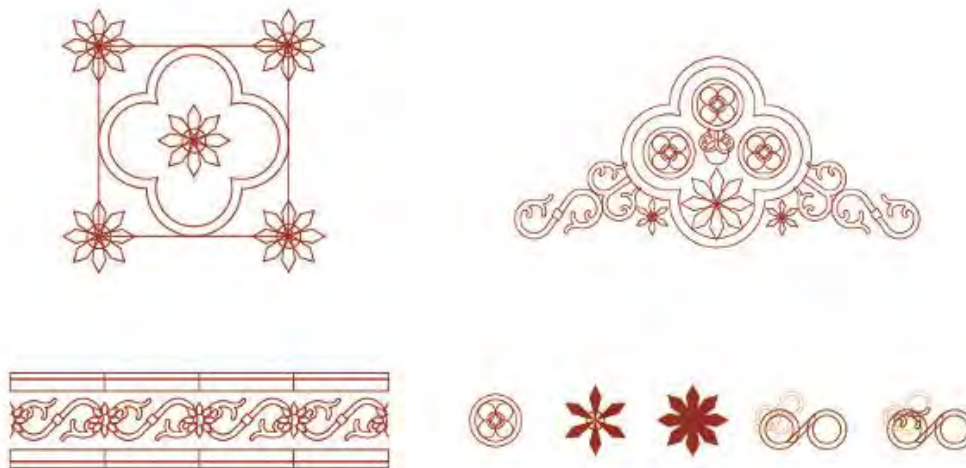
5.1.1.5 Proses Ilutrasi Elemen Visual

Pada perancangan ini menggunakan elemen–elemen visual yang digunakan mengacu pada studi eksisting yang telah dipaparkan. Adanya penggunaan elemen tertentu dan dibentuk menjadi border menjadikan visual yang disajikan lebih berkesan *vintage*. Elemen visual ini berakar dari suasana studio Papermoon yang sangat kental dengan penggunaan lantai keramik tegel. Dari lantai tersebut dilakukan proses eksplorasi menjadi bentuk yang sangat bervariasi. Berikut ini adalah lantai keramik yang ada di Studio Papermoon.



Gambar 5.10 Elemen Visual yang Dijumpai dan Direpetisi di Studio Papermoon

Berdasarkan hasil etnografi tersebut diolah menjadi elemen visual yang sangat khas digunakan oleh Papermoon. Berikut ini adalah eksplorasi outline dari lantai keramik yang digunakan di studio Papermoon.



Gambar 5.11 Eksplorasi Outline Elemen Visual dari Tegel yang Digunakan di Studio Papermoon

Hasil dari outline elemen visual tersebut diolah menggunakan palet warna yang sudah ditentukan. Berikut ini adalah contoh eksplorasi pattern tersebut.



Gambar 5.12 Eksplorasi Pattern dengan Penggunaan Palette Warna yang Ditentukan

Pola-pola (*pattern*) tersebut diterapkan dalam buku visual. Penerapannya dilakukan sebagai *pattern subcover* dan *border*. Berikut ini adalah contoh penerapannya.



Gambar 5.13 Pattern Subcover

5.1.2 Proses *Layout*

Pada proses layout dilakukan penataan semua elemen buku sehingga terbentuk layout buku yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Proses layout tersebut merupakan proses yang penting dalam merancang buku karena memudahkan pembaca untuk mengetahui alur membaca buku. Tahap awal sebelum membuat layout adalah membuat *dummy* atau tatanan *layout* berupa sketsa pensil. Hal tersebut dilakukan agar lebih mudah menerapkannya ke proses

desain selanjutnya, yaitu membuat *lay-out* secara digital. Pada perancangan ini menggunakan layout *multicolumn grid* sebanyak 6. Jumlah grid ini ditujukan untuk mempermudah penataan konten yang terdiri dari bermacam jenis seperti fotografi, ilustrasi dan teks.



Gambar 5.14 Sketsa Alternatif layout



Gambar 5.15 Penggunaan Grid Pada Layout

5.2 Alternatif Desain Digital

5.2.1 Alternatif Cover Buku

Terdapat dua alternatif desain *cover* buku visual dalam perancangan ini. Alternatif pertama menggunakan ilustrasi yang disajikan dengan border berupa oval. Dengan penggunaan elemen visual yang minimal namun eksplorasi dari tekstur digunakan secara intens dalam alternatif pertama.



Gambar 5.16 Alternatif Cover Pertama

Pada alternatif kedua, penggunaan elemen visual sangat kental untuk menampilkan kesan yang terlihat lebih *vintage*. Bagian tengah dari cover diberi lubang agar dapat melihat bagian dalam yang berisikan ilustrasi boneka dari Papermoon Puppet Theatre. Ketika dalam keadaan tertutup, pembaca hanya melihat gambar boneka dari Papermoon. Namun ketika pembaca membuka buku tersebut, dibaliknya terdapat gambar utuh dari tim Papermoon yang sedang memainkan boneka tersebut. Hal ini akan memberikan gambaran secara langsung bahwa dengan penghayatan yang baik, boneka yang ditampilkan akan jauh terlihat lebih hidup.



Gambar 5.17 Alternatif Cover Kedua Dan ilustrasi penuh di baliknya

Dalam pengerjaannya, cover pada alternatif kedua ini terus dikembangkan dengan mengganti pemilihan warna agar lebih senada dengan ilustrasi yang ada di dalamnya. Menggunakan palet warna yang sudah ditentukan di awal, dipilih warna biru tua sebagai warna utama dalam cover depan buku visual ini.



Gambar 5.18 alternatif warna pada cover buku visual

Alternatif ketiga pada desain buku visual Art of Papermoon menyesuaikan dengan ketersediaan dan kemampuan mesin potong yang dimiliki oleh percetakan yang digunakan nantinya. Menggunakan mesin pemotong jangka, memungkinkan untuk membuat lubang lingkaran yang terpotong dengan rapi. Elemen grafis yang lain disesuaikan dengan adanya hal ini. Terdapat penambahan eksplorasi ornamen dengan menggunakan bentukan dasar lingkaran agar *cover* lebih terkesan dinamis.



Gambar 5.19 alternatif desain cover 3

5.2.2 Alternatif Desain Bab

Pada cover subbab alternatif pertama terdapat *clear space* dengan kertas tekstur, dimana terdapat judul dari bab tersebut. Pada alternatif kedua, *clear space* tersebut tidak digunakan. Dengan pertimbangan adanya hal tersebut membuat komposisi menjadi tidak seimbang.



Gambar 5.20 Alternatif Desain Sub-Bab

Penataan desain tersebut dikembangkan dalam *layout* yang lebih fungsional. pada desain akhir, terdapat penggunaan *margin* atas dan terluar sebesar 1,5 cm, bagian bawah 2 cm, dan bagian dalam 3 cm. Pada bagian bawah, lebar daerah margin dibuat lebih lebar agar lebih mampu mengakomodasi *runners* yang berfungsi untuk mempermudah navigasi bagi pembaca buku ini.



Gambar 5.21 desain subbab yang digunakan

Pada gambar di atas terdapat penambahan tipografi di atas ilustrasi yang dibuat. Dalam tipografi tersebut berisikan informasi mengenai nomor, judul dan kalimat singkat yang berisikan gambaran bab. Penggunaan elemen visual dari Papermoon juga digunakan dalam nomor halaman yang digunakan. Setiap bab memiliki warna nomor halaman yang berbeda agar pembaca lebih mudah mengetahui posisi bab yang sedang dibaca.

Terdapat keterbatasan pada alternatif ke-2 tersebut, dimana tipografi tidak tersaji secara maksimal karena *background* di belakangnya terlalu kompleks. Maka diperlukan sebuah penataan yang mampu membuat judul bab memiliki keterbacaan baik dan juga penekanan posisinya sebagai pembatas bab. Maka

dibuat alternatif desain ke-3 sebagai solusi dari kekurangan tersebut. Berikut alternatif ke-3 dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 5.22 alternatif 3 pembatas bab

5.2.3 Alternatif Desain Daftar isi

Terdapat beberapa alternatif desain daftar isi yang digunakan dalam buku ini sebelum versi akhir. Berikut beberapa tampilan desain daftar isi tersebut.



Gambar 5.23 alternatif 1 desain daftar isi

Pada tampilan desain alternatif 1, daftar isi terlihat kompleks dan kurang nyaman untuk dibaca. Maka dari itu, penulis membuat alternatif desain lain yang jauh lebih sederhana dan nyaman untuk dibaca. Berikut merupakan tampilan desain alternatif 2.



The ART OF PAPERMOON	
Table of Contents	
03	Pengantar
04	Sejarah Papermoon
11	Metode Papermoon
40	Revisi Model
41	Model Papermoon
42	Model Papermoon
43	Model Papermoon
44	Model Papermoon
45	Model Papermoon
76	Proses Kertas
77	Proses Kertas
78	Proses Kertas
79	Proses Kertas
19	Papermoon Klasik
20	Papermoon Klasik
21	Papermoon Klasik
22	Papermoon Klasik
60	The Old Man's Books
61	The Old Man's Books
62	The Old Man's Books
63	The Old Man's Books
64	The Old Man's Books
65	The Old Man's Books
66	The Old Man's Books
91	Miscellaneous
92	Miscellaneous
93	Miscellaneous
94	Miscellaneous

Gambar 5.24 alternatif 2 desain daftar isi

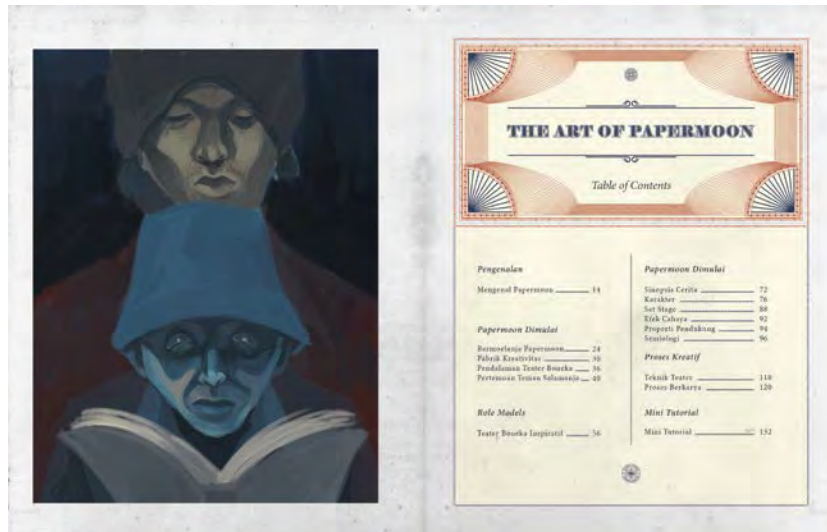
Pada tampilan desain daftar isi kedua memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pembaca. Namun, kekurangan dari tampilan kedua adalah kurang tematiknnya tampilan tersebut dengan gaya visual yang dibawakan dalam buku ini. Maka pada tampilan desain ke-3 ditambahkan ornamen yang digunakan pada nomor halaman. Berikut tampilan desain ke-3 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



The ART OF PAPERMOON	
Table of Contents	
03	Pengantar
04	Sejarah Papermoon
11	Metode Papermoon
40	Revisi Model
41	Model Papermoon
42	Model Papermoon
43	Model Papermoon
44	Model Papermoon
45	Model Papermoon
76	Proses Kertas
77	Proses Kertas
78	Proses Kertas
79	Proses Kertas
20	Papermoon Klasik
21	Papermoon Klasik
22	Papermoon Klasik
23	Papermoon Klasik
60	The Old Man's Books
61	The Old Man's Books
62	The Old Man's Books
63	The Old Man's Books
64	The Old Man's Books
65	The Old Man's Books
91	Miscellaneous
92	Miscellaneous
93	Miscellaneous
94	Miscellaneous

Gambar 5.25 alternatif 3 desain daftar isi

Alternatif desain ke-3 masih memiliki kekurangan dengan kurang rapihnya penataan layout dalam halaman tersebut. Maka diperlukan layout halaman daftar isi yang lebih sederhana dan rapih dalam penataannya. Dapat dilihat pada alternatif desain ke-4 di bawah berikut.



Gambar 5.26 Alternatif 4 desain daftar isi

5.2.4 Alternatif Retouching Fotografi

Setelah kebutuhan fotografi telah didapatkan maka perlu dilakukan editing dari segi *lighting* dan pewarnaan agar tematik dari buku lebih kuat disajikan kepada audiens.



Gambar 5.27 Hasil foto tanpa proses editing

Gambar di atas merupakan hasil foto yang diambil dalam kamera dengan menggunakan white balance berawan dengan kecenderungan warna yang mengarah ke biru. Saturasi yang digunakan juga netral. Hasil foto masih perlu untuk dilakukan editing agar lebih tematik. Berikut terdapat beberapa alternatif editing foto.



Gambar 5.28 hasil editing pada foto

Dari hasil editing foto tersebut, terdapat dua jenis hasil yang secara tematik tampak sama, namun dengan teknis yang berbeda. Foto pertama, gambar disajikan dengan tingkat kontras yang cenderung diturunkan dan saturasi warna yang lebih rendah dibandingkan foto asli. Pada foto kedua, tingkat kontras cenderung lebih tajam dibandingkan foto pertama. Terdapat tambahan tekstur goresan juga yang semakin memperkuat nuansa kesan *vintage* dari foto tersebut.



Gambar 5.29 editing dengan warna monochrome berakksen coklat

Selain editing pada alternatif sebelumnya, juga terdapat beberapa editing untuk kebutuhan tertentu. Sebagai contoh, foto di atas, merupakan editing yang dilakukan untuk foto (kejadian) yang telah terjadi dalam waktu lampau.

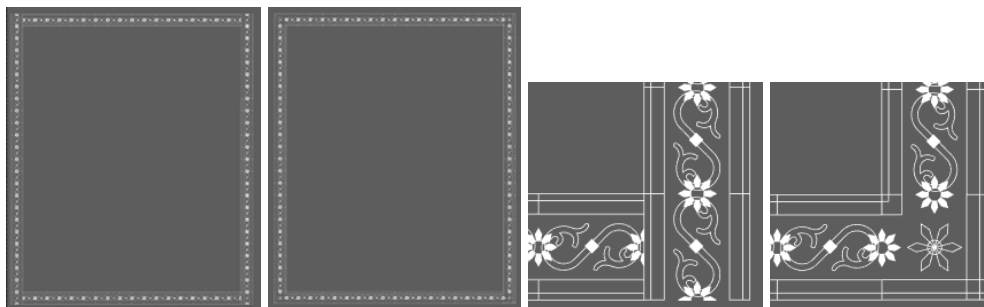
5.2.5 Alternatif Elemen Grafis

Dalam pengerjaan elemen grafis dari buku visual ini, terdapat beberapa alternatif sebelum desain yang terakhir. Beberapa komponen yang menggunakan elemen grafis ini seperti desain pattern *subcover*, *border* untuk cover depan & belakang, ornamen nomor halaman, ornamen judul subbab, ornament *heading* dan *subheading*.



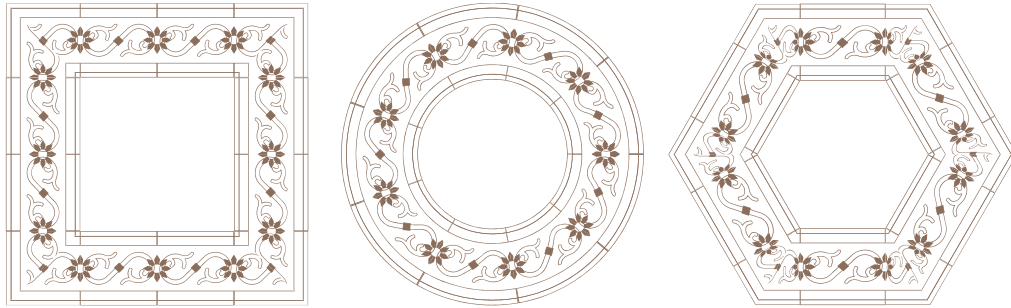
Gambar 5.30 alternatif desain pattern pada subcover

Pada gambar di atas merupakan alternatif dari penataan pattern yang sudah dibuat di awal. Dalam komposisi pattern pertama irama dari pattern dibuat sangat acak, dan terdapat beberapa komponen yang terlihat sangat menonjol (seperti pattern bunga berwarna biru berukuran 2 x 2 kotak) dan terlihat kurang menyatu. Pada alternatif kedua, irama lebih ditata dan pattern besar (berukuran 2 x 2 kotak) dibuat dengan warna yang lebih menyatu dengan pattern yang lain sehingga harmonisasi lebih baik.



Gambar 5.31 alternatif desain pada border

Pada gambar di atas, merupakan alternatif border yang dapat digunakan sebagai elemen grafis dalam cover. Pada alternatif pertama *border* sudah dapat digunakan, namun pada bagian pojok dari setiap sudut kurang menyatu dengan pattern di sebelahnya. Maka, pada alternatif kedua ditambahkan bentukan alternatif lain dari pattern yang berfungsi sebagai penghubung dari satu *pattern* ke *pattern* lainnya.



Gambar 5.32 Alternatif penggunaan border dengan variasi bentuk dasar geometris

Eksplorasi terhadap pattern dapat dilakukan dengan mengaplikasikan pada bentukan dasar geometris yang bervariasi. Dengan penggunaan ini mampu membuat bentukan lain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain.



Gambar 5.33 alternatif desain pada nomor halaman

Agar tematik dari buku visual ini semakin kuat disampaikan kepada audiens, maka setiap elemen perlu untuk didesain dengan bentukan yang unik dan berbeda. Hal ini juga berlaku dalam desain nomor halaman. Desain ini mengacu pada elemen *pattern* yang sudah didapatkan sebelumnya. Terdapat 4 alternatif desain nomor halaman pada gambar di atas (urut dari kiri ke kanan 1-2-3-4). Alternatif desain 1-3 memiliki kekurangan karena bentuknya yang kurang aplikatif ketika diterapkan dalam layout sudah dibuat. Desain nomor 4 memiliki kelebihan karena bentuknya yang dekoratif namun tetap terkesan minimalis karena penggunaan bidang geometris sederhana dan juga aplikatif ketika diterapkan dalam *layout* yang sudah dibuat.



Gambar 5.34 alternatif desain ornamen pada headline

Headline dalam layout juga perlu didesain dan ditambahkan elemen grafis untuk memperkuat posisinya sebagai elemen *layout* tersebut. Gambar di atas merupakan alternatif desain elemen grafis yang dapat digunakan untuk menghias elemen tersebut.



Gambar 5.35 alternatif penggunaan ornamen dalam headline

5.3 Desain Final

Desain final merupakan perancangan yang telah memuat elemen-elemen visual dan dikombinasikan dengan konten buku yang telah ditentukan sehingga telah siap menjadi sebuah buku.

5.3.1 Elemen Grafis

Elemen grafis yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah sebagai berikut.



Gambar 5.36 Elemen Grafis Border

Pada gambar di atas merupakan *border* yang dibentuk dari pattern dasar dan disusun menjadi sebuah bingkai. Bingkai ini dapat digunakan untuk memperkuat tema desain yang sudah ada.



Gambar 5.37 Elemen Grafis padaPattern Subcover

Desain pattern pada subcover dapat dilihat pada gambar di atas dimana merupakan desain terpilih karena beberapa pertimbangan seperti, irama, keterbacaan teks dan keharmonisan dari pattern tersebut.



Gambar 5.38 Elemen Grafis pada Ornamen Judul Bab

Gambar di atas merupakan elemen grafis yang digunakan dalam pembatas judul bab. Pada beberapa elemen layout seperti headline dan subheadline juga dapat ditemu penggunaan beberapa elemen grafis seperti yang tampak di dua gambar di bawah ini.



Gambar 5.39 Elemen Grafis pada Headline

Pada nomor halaman, dapat dijumpai penggunaan elemen grafis seperti gambar di bawah ini. Digunakan warna biru gelap karena memiliki kontras yang baik dengan warna dari background.



Gambar 5.40 Elemen Grafis pada Nomor Halaman

5.3.2 Cover Buku

Berikut ini adalah desain akhir dari buku berdasarkan beberapa alternatif desain yang telah dibuat. Warna dominan biru dipilih dalam *cover* akhir desain. Hal ini mengacu pada pertimbangan bahwa dengan warna tersebut lebih harmonis dengan ilustrasi yang terletak di belakang dari *cover* tersebut.



Gambar 5.41 Desain Cover Depan dan Belakang Buku

5.3.3 Daftar Isi

Pada bagian ini, tampilan desain daftar isi dibuat sederhana dan seinformatif mungkin bagi pembaca agar memudahkan dalam pencarian topik tertentu. Selain itu, dengan adanya penambahan ornamen tertentu semakin memperkuat tema visual yang dibawakan dalam buku visual ini.

THE ART OF PAPERMOON	
Table of Contents	
Pengenalan	
Mengenal Papermoon	11
Papermoon Dimulai	
Memulai Papermoon	24
Pada Kanvas	30
Pada Kanvas Teater Boneka	36
Pada Kanvas Teater Boneka	40
Role Models	
Teater Boneka Inspirasi	56
Papermoon Dimulai	
Sinopsis Cerita	72
Karakter	76
Set Stage	80
Etik Cakara	92
Proses Produksi	96
Strategi	96
Proses Kreatif	
Teknik Teater	118
Proses Berkreasi	120
Mini Tutorial	
Mini Tutorial	132

Gambar 5.42 Desain Akhir tampilan Daftar Isi

5.3.4 Retouching Fotografi

Retouching fotografi yang digunakan dalam perancangan buku visual ini merupakan alternatif retouching pertama. Dimana pada retouching ini terdapat beberapa ketentuan seperti :

1. Saturasi warna lebih turun
2. Tingkat kontras lebih rendah
3. Warna gelap cenderung mengarah ke warna biru tua (dalam palet warna yang ditentukan)
4. Penambahan *light leak* (opsional) untuk memperkuat kesan *vintage* dari foto tersebut

Berikut merupakan tampilan foto hasil editing yang didapatkan dengan kriteria dan ketentuan tersebut.



Gambar 5.43 hasil editing tanpa menggunakan *light leak*



Gambar 5.44 Hasil editing menggunakan penambahan *lightleak* dalam foto

5.3.5 Chapter Halaman

Desain pada setiap halaman bab ini digunakan sebagai pembatas antar bab. Halaman tersebut didesain dengan menggunakan ilustrasi yang disesuaikan dengan topik pembahasan pada bab tersebut. Pada buku ini mempunyai tujuh bab. Berikut ini adalah desain pada setiap halaman bab atau *chapter*.

5.3.5.1 Bab I - Pengenalan

Bab I membahas tentang pengertian atau pengenalan singkat tentang Papermoon sehingga pembaca dapat mengetahui apa itu Papermoon pada saat

awal membaca buku. Selain itu buku ini juga memperkenalkan secara singkat anggota-anggota Papermoon. Berikut adalah desain pada halaman Bab I.



Gambar 5.45 Desain Halaman Judul Bab I

Pada ilustrasi tersebut digambarkan pertemuan dari Kunta (yang merupakan karakter terbaru pada saat penelitian dilakukan) dan Pong (yang merupakan karakter dalam judul pementasan di awal perjalanan Papermoon). Maksud dari pertemuan ini memberikan makna bahwa buku ini membahas proses kreatif yang digunakan Papermoon sejak awal perjalanan mereka hingga saat ini.

5.3.5.2 Bab II - Papermoon Dimulai

Pada Bab II membahas tentang sejarah berdirinya Papermoon hingga perjalanannya saat ini. Selain itu pada bab ini juga dibahas mengenai profil anggota Papermoon dan basecamp yang digunakan anggota Papermoon untuk berkarya. Berikut adalah desain halman Bab II.



Gambar 5.46 Desain Halaman Bab II

Pada ilustrasi ini ditambah dengan pertemuan dengan salah satu karakter boneka dari judul pementasan yang cukup lama, tepatnya yang berjudul Surat ke Langit. Untuk menggambarkan awal mula Papermoon digambarkan dengan

ilustrasi Kunta dan Pong sedang mempersiapkan material kayu untuk mempersiapkan boneka mereka.

5.3.5.3 Bab III - Role Models

Bab III menceritakan tentang role models atau kelompok teater lain di beberapa negara yang menjadi inspirasi Papermoon dalam berkarya. Selain berasal dari kelompok teater lain, ide kreatif Papermoon juga didapatkan dari kondisi masyarakat dan keluarga di sekitar mereka. Berikut adalah desain halaman untuk Bab III.



Gambar 5.47 Desain Halaman Bab III

Pada ilustrasi bab 3 ini ditambahkan pertemuan dengan salah satu karakter dalam judul pementasan yang cukup fenomenal yaitu Lunang dari “Laki – Laki Laut”. Mereka digambarkan sedang berlari menuju sebuah pementasan dari info selebaran yang dipegang oleh Kunta. Pementasan tersebut merupakan pementasan teater boneka yang lain.

5.3.5.4 Bab IV - The Old Man's Book

Bab IV berisi tentang salah satu karya Papermoon yang berjudul The Old Man's Book. Pada bab ini dipaparkan tentang alur cerita, karakter, setting tempat, efek cahaya, dan semiotika pada pertunjukan tersebut. Berikut ini adalah desain untuk Bab IV.



Gambar 5.48 Desain Halaman Bab IV

The Old Man's Books merupakan judul pementasan terbaru yang didapatkan saat penelitian ini dilakukan. Tepatnya dipentaskan pada tanggal 2 Desember 2016 tahun lalu, pementasan ini menceritakan tentang seorang kakek tua bernama Kunta yang memiliki koleksi buku misterius dimana dari buku tersebut dapat mengeluarkan berbagai macam makhluk fantasi.

5.3.5.5 Bab V - Proses Kreatif

Pada Bab ini dijelaskan tentang proses pembuatan boneka Papermoon. Proses pembuatan dimulai dari pembahasan mengenai Teknik yang digunakan, langkah-langkah pengerjaan, dan peralatan yang dibutuhkan. Berikut ini adalah desain untuk Bab V.



Gambar 5.49 Desain Halaman Judul Bab V

Ilustrasi ditambahkan dengan pertemuan dari salah satu karakter Setjangkir Kopi dari Plaja yaitu kekasih Pak Wi. Digambarkan sebuah suasana bergotong royong dalam membuat sebuah boneka untuk pertunjukkan. Dengan adanya proses ini memberikan nilai estetika tersendiri dari karya mereka.

5.3.5.6 Bab VI – Bonus Konten

Kemudian pada Bab VI berisi tentang tutorial singkat mengenai pembuatan boneka menggunakan bahan utama kertas Koran dan konten yang dapat dilengkapi dengan melakukan interaksi secara langsung terhadap Papermoon



Gambar 5.50 Desain Halaman Judul Bab VI

Pada ilustrasi ini tidak terdapat lagi penambahan karakter karena merupakan bab yang bersifat tambahan dalam buku ini. Digambarkan disini bahwa Kunta sedang menyajikan pementasan boneka kecil yang terbuat dari material berbahan dasar kertas Koran. Penyajian yang apik membuat penonton merasa terhibur dengan penampilannya.

5.3.5.7 Bab VII – Lampiran

Lampiran ini berisi tentang penghargaan, karya, workshop, dan kolaborasi. Berikut ini adalah desain halaman tersebut.



Gambar 5.51 Desain Halaman Judul Bab Tambahan

Pada ilustrasi ini dibuat berbeda dibandingkan ilustrasi sebelumnya. Lebih bersifat gambar still – life jika dibandingkan dengan ilustrasi yang lain. Tidak

terdapat karakter dalam pementasan Papermoon dalam ilustrasi ini. Yang digambarkan yaitu tentang bagaimana koleksi benda unik yang seringkali dijumpai dalam studio Papermoon. Sekaligus terdapat secarik kertas yang merupakan perlambang dari lampiran itu sendiri.

5.3.6 Layout Halaman Isi

Berikut merupakan gambaran layout beberapa halaman dari perancangan buku visual ini.

5.3.6.1 Bab I – Pengenalan

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab I yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.52 Tampilan Desain Isi Bab I

5.3.6.2 Bab II – Papermoon Dimulai

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab II yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.53 Tampilan Isi Desain Bab II

5.3.6.3 Bab III – Role Models

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab III yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.54 Tampilan Isi Desain Bab III

5.3.6.4 Bab IV – The Old Man's Book

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab IV yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.55 Tampilan Isi Desain Bab IV

5.3.6.5 Bab V – Proses Kreatif

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab V yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.56 Tampilan Isi Desain Bab V

5.3.6.6 Bab VI – Bonus Konten

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab VI yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.57 Tampilan Isi Desain Bab VI

5.3.6.7 Bab VII – Lampiran

Berikut merupakan beberapa tampilan isi dari Bab VII yang telah digabung dengan berbagai elemen grafis dan visual.



Gambar 5.58 Tampilan Isi Desain Bab Tambahan

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada penelitian perancangan ini, didapatkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Media literasi di Indonesia yang membahas mengenai teater boneka di Indonesia masih didominasi dengan pembahasan tentang wayang.
2. Secara dominan, teater boneka yang ada saat ini menggunakan boneka sebagai media mendongeng dengan visual berupa boneka tangan, marionette atau bahkan wayang.
3. Papermoon Puppet Theatre merupakan salah satu pelaku teater boneka yang memposisikan boneka sebagai media berteater.
4. Pengetahuan mengenai proses kreatif dari pembuatan teater boneka memiliki sisi positif dalam meningkatkan tingkat keilmuan dan apresiasi terhadap kebudayaan teater boneka.
5. Penggunaan typeface yang berkembang pada abad ke-18, ornamen pattern berbentuk sulur tanaman geometris, kertas bertekstur warna kecoklatan, fotografi dengan saturasi rendah dan ilustrasi semi realis dengan skema warna kontemporer yang digunakan dalam perancangan ini dapat membawakan dan memperkuat konsep visual bergaya vintage.
6. Buku visual ini tak hanya menjadi sumber literasi mengenai teater boneka, namun juga dapat digunakan sebagai item yang dapat dikoleksi oleh para fans dari Papermoon Puppet Theatre.

6.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menunjang perancangan ini menjadi lebih baik. Berikut beberapa hal tersebut :

1. Perancangan dapat disesuaikan dengan kurikulum yang aktual berlaku untuk perguruan tinggi dengan jurusan seni teater. Hal ini agar banyak mahasiswa pada jurusan tersebut memiliki wawasan yang semakin inovatif dan

membantu perkembangan pada subsektor industri kreatif tepatnya seni pertunjukkan.

2. Perancangan juga dapat dilakukan dengan pengembangan pada multimedia. Hal ini bertujuan untuk memudahkan fleksibilitas dalam pemakaian media ini nantinya.
3. Melakukan uji konten dari buku visual ini kepada dinas kebudayaan pemerintah Yogyakarta dan dinas kebudayaan Republik Indonesia. Untuk meningkatkan nilai literasi dari buku visual ini.
4. Memperkuat nilai kolektibilitas dan eksklusivitas dari buku visual ini dengan penambahan finishing buku yang lebih *distinctive* sekaligus produk turunan seperti *artprint* yang diselipkan dalam kolom khusus di dalam buku.
5. Pembuatan buku sejenis namun dengan mengangkat pelaku seni teater boneka lain yang terdapat di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- A.K., M. H. (2015, April 10). *10 GENRE FOTOGRAFI TERPOPULER YANG PERLU ANDA KETAHUI*. Dipetik Januari 12, 2017, dari Kelas Fotografi: <http://www.kelasfotografi.com/2015/04/10-genre-fotografi-terpopuler-yang.html>
- Adzani, H., & Michellia, D. K. (2013). *Iwan Effendi feat. Papermoon Puppet Theatre*. Yogyakarta: ARTJOG 13.
- Agnes, T. (2016, November 10). *Papermoon Puppet Theatre, Berjuang Hidupkan Teater Boneka ke Mancanegara*. Diambil kembali dari detikHot: <http://hot.detik.com/art/d-3342103/papermoon-puppet-theatre-berjuang-hidupkan-teater-boneka-ke-mancanegara>
- Amri, M. M. (2008). AUTO/BIOGRAFI INDONESIA: SEJARAH DAN TELAAH SINGKAT. *Bahasa dan Seni* , 49.
- Auden, W. H., Atchity, K., Bisenieks, D., Carroll, P., Cater, W., Christopher, J. R., et al. (2012). *A Tolkien Treasury - Stories, Poems and Illustrations Celebrating the Author and His World*. Philadelphia: Running Press.
- Audinovic, V. (2013, Maret 10). *Arti dan pengaruh warna terhadap mood*. Dipetik Desember 24, 2015, dari Merdeka: <http://www.merdeka.com/gaya/arti-dan-pengaruh-warna-terhadap-mood.html>
- Carter, D. E. (2006). *The New Big Book of Color*. New York: Collins Design.
- CIA. (2016). *The World Factbook*. Diambil kembali dari Central Intelligence Agency: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/id.html>
- Crush, L. Z. (2005). *The Fundamental of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Daud, S. (2013). ANTARA BIOGRAFI DAN HISTORIOGRAFI. *Analisis, Volume XIII* , 1-2.
- Efendi, J. L. (2013, Maret 12). *Alur dan Plot dalam Cerita*. Dipetik Desember 13, 2015, dari goodreads: <https://www.goodreads.com/topic/show/1247450-alur-dan-plot-dalam-cerita>

- Euromonitor Research. (2012, July 3). *Indonesia's Rising Middle Class to Transform The Country's Consumer Market*. Diambil kembali dari Euromonitor International : <http://blog.euromonitor.com/2012/07/indonesias-rising-middle-class-to-transform-the-countrys-consumer-market.html>
- Firdaus, H. (2016, Desember 8). *Rumah Luas Teater Boneka*. Diambil kembali dari Kompas Muda: <http://kompasmuda.com/2016/12/08/rumah-luas-teater-boneka/>
- Ikatan Penerbit Indonesia. (2015). *Industri Penerbitan Buku Indonesia dalam Data dan Fakta*. Jakarta: Ikatan Penerbit Indonesia.
- Johan. (2012, Juni 1). *Pengertian dan Arti Warna*. Dipetik Desember 23, 2015, dari Ilmugrafis: <http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=pengertian-arti-warna>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2014). *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2015*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.
- Loomis, A. (1947). *Creative Illustration*. New York: Viking Press.
- Makhroyani, Y. (2013). *Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D. Tugas Akhir dari DIV*. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Mcnee, L. (2011, Agustus 15). *Understanding Value and Tone for Better Painting*. Dipetik Desember 22, 2015, dari ArtistNetwork: <http://www.artistsnetwork.com/subject/other-subject/understanding-value-and-tone-for-better-painting>
- Mulyawan, J. (2014, November 29). *Cara Menyusun Teks Biografi Sendiri*. Dipetik Desember 13, 2015, dari materimedia: <http://www.materimedia.com/2014/11/cara-membuat-teks-biografi-sendiri.html>
- Murdaningsih, D. (2015, Maret 22). *Teater Kampus Jadi Harapan Bagi Industri Seni Peran*. Diambil kembali dari republika.co.id: <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/dunia->

kampus/15/03/22/nlm4wq-teater-kampus-jadi-harapan-bagi-industri-seni-peran

- Nalan, A. S. (2015). Teater Boneka Sebagai Media Pendidikan Segala Usia Berbasis Budaya. *Seminar Nasional Forum Dosen Indonesia 2015* .
- Negara, I. N., & Trinawindu, K. I. (2013). *TIPOGRAFI DAN WARNA DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Noviandari, L. (2015, November 25). *[Infografis] Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru di Indonesia*. Diambil kembali dari Technasia: <https://id.technasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia>
- Oktanio, F. (2015). *The Rabbit's Agony - Roby Dwi Antono*. Yogyakarta: Srisasanti Syndicate.
- Putra, M. A. (2016, September 17). *Gerak 'Patah-Patah' Teater Boneka*. Dipetik Oktober 13, 2016, dari CNN Indonesia: <http://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160917074400-241-158967/gerak-patah-patah-teater-boneka/>
- Rahmanto, B., & Hariyanto, P. (1998). *Materi pokok cerita rekaan dan drama*. Jakarta: Depdikbud.
- Riyadi, H. (2015). *Keefektifan Model Project Based Learning untuk Pembelajaran Menyusun Teks Biografi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan. Tugas Akhir Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rustan, S. (2014). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2014). *Layout. Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sukmana, D., Widyatmoko, F., & Afrita, N. (2009, Juli 24). *Layout*. Dipetik Desember 25, 2015, dari dgi-indonesia: <http://dgi-indonesia.com/layout/>
- Sulistiyani, M. T. (2015, Agustus 8). *papermoonpuppet.com*. Dipetik Oktober 14, 2016, dari 5 Tahun Perjalanan MWATHIRIKA: www.papermoonpuppet.com
- Sumardjo, J., & Saini, K. M. (1994). *Apresiasi Kasustraan*. Jakarta: PT Gramedia.

- Syarizka, D. (2014, Desember 6). *Inilah Cara Memajukan Teater Indonesia*. Diambil kembali dari Kabar24: <http://kabar24.bisnis.com/read/20141206/79/380122/inilah-cara-memajukan-teater-indonesia>
- Tasnim, A. (2013, November 14). *Drama*. Dipetik Desember 13, 2015, dari Web Mahasiswa: http://ahmada-tasnim-fib12.web.unair.ac.id/artikel_detail-87212-umum-DRAMA.html
- Todorov, T. (1985). *Tata Sastra (Terjemahan)*. Jakarta: Djambatan.
- Tondang, Y. (2016, Oktober 4). *Menikmati rasa baru “Setjangkir Kopi dari Plaja”*. Diambil kembali dari Rappler: <http://www.rappler.com/indonesia/148183-menikmati-rasa-baru-setjangkir-kopi-dari-plaja>
- Umroh, S. (2015, Mei 9). *Pengertian Kalimat Non Formal, Kalimat Formal dan Contohnya*. Dipetik Desember 14, 2015, dari Astalog: <http://www.astalog.com/1192/pengertian-kalimat-non-formal-kalimat-formal-dan-contohnya.htm>
- Utomo, D. (2013, November 2). *Secangkir Cerita Manis dari Papermoon Puppet Theater*. Dipetik Oktober 13, 2016, dari C2O Library & Collaborative: <https://c2o-library.net/2013/11/secangkir-cerita-manis-dari-papermoon-puppet-theater/>
- Wibowo, A. (2014). *Perancangan Buku Visual Potensi Budaya dan Wisata Gunung Bromo. Tugas Akhir Jurusan Desain Produk Industri*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

LAMPIRAN

Lampiran 7.1 Depth Interview

1. Wawancara dengan Imam Hambali dosen seni teater

a. Teater boneka itu masuk teater tradisional atau modern kah?

Teater boneka bisa tradisional maupun modern. Tergantung dari konten yang dibawakan

b. Untuk teater semacam ini di Indonesia apakah sudah banyak?

Belum banyak teater seperti ini. Kebanyakan teater yang menggunakan boneka masih perlu narasi, kebanyakan pelaku teater masih teater realis.

c. Industri teater di Indonesia sekarang ini bagaimana?

Teater Indonesia saat ini masih belum bisa disebut industri teater. Karena hanya ada beberapa saja kelompok teater yang dapat hidup dan menghidupi teater.

d. Kalo teater boneka itu sudah diawali dari teater tradisi atau modern?

Diawali dari perkembangan wayang yang sebenarnya merupakan teater tradisi. Namun tentu saja bentuknya masih dua dimensi.

e. Untuk teater boneka masihkah kaku dengan adat istiadat ataukah bebas?

Bebas, tergantung konten yang perlu dibawakan. Misalkan pada wayang potehi, biasanya jenis pertunjukkan satu ini membawakan konten yang bersifat kemanusiaan, sosial dan kepedulian terhadap sesama.

f. Ketika saya mengangkat kelompok teater, konten apakah yang perlu saya angkat dari teater tersebut?

Visi dan Misi dari teater tersebut

g. Mengapa visi dan misi itu perlu ditampilkan kepada audiens?

Pada prinsipnya sebuah pertunjukkan itu untuk menyampaikan gagasan. Dan bentuk dari gagasan tersebut adalah visi dan misi.

h. Indicator / parameter apa yang bisa digunakan untuk mengukur suatu teater tersebut berhasil atau tidak?

Terdapat 3 parameter yang bisa digunakan. Tergantung tinjauannya dari mana, yaitu ekonomi, sosial politik, dan juga artistic. Dengan tiap parameter ini memiliki indikator masing – masing.

- i. Konten selain apa yang saya katakan apa yang perlu saya tampilkan lagi?

Selain konten ini, bisa disajikan juga mengenai semiologi yang ditampilkan dalam pertunjukan tersebut. Karena semiologi sangat kuat bermain di kelompok teater satu ini.

2. Wawancara dengan Roci Marciano Dosen seni teater STKW dan Praktisi teater boneka

- a. Melihat kondisi seni teater di Indonesia sekarang ini?

Pada jaman dahulu, dukungan terhadap pelaku teater sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana orang ingat tentang nama – nama seperti Rendra, Putu Wijaya, Nano Rantiarno, Didi Petet, orang – orang teater Matias Mucus. Beda dengan jaman sekarang yang secara kuota banyak namun sedikit dari mereka yang diingat. Di jaman sekarang teater yang besar juga belum tentu sukses dalam segala hal. Aspek manajemen internal terkadang luput dari kendali mereka. Kekuatan media jaman sekarang pun ikut membaurkan kualitas yang dari kelompok teater.

- b. Kalau melihat perkembangan dari teater boneka sendiri seperti apa?

Kalau kita bicara teater boneka Indonesia, perkembangannya sangat maju dan pesat sekali. Karena kalau di Indonesia, teater boneka itu sudah menjadi kultur, dalam arti produk budaya kita. Makanya di ruang puppet itu masih banyak yang bisa digali. Misalnya sekarang, wayang golek sudah ada di Sunda kan wayang kulit jawa tengah, jogja, solo dan Semarang. Surabaya juga ada wayang kulit. Itu juga menurut saya merupakan sebuah perkembangan dari segi bentuk. Tapi kalau perkembangan yang signifikan menurut saya adalah Papermoon salah satunya.

- c. Pandangan mas Roci secara mendetail terhadap Papermoon?

Saya kebetulan menonton pertama kali itu di Artjog itu pada tahun 2013. Saya langsung jatuh cinta. Kalau saya liat, mereka itu menjadi garda depan dari dunia puppet Indonesia. Karena mereka sudah menjadi garda depan dari

dunia Puppet. Papermoon juga mempunyai utang banyak kepada Indonesia. Karena g semua seniman tau tentang Papermoon itu sendiri. Papermoon perlu menularkan semangat yang mereka bawa dalam dunia teater boneka kepada pelaku yang lain.

- d. Untuk konten buku apa yang perlu ditampilkan dalam buku visual tersebut mampu memuat banyak informasi tentang Papermoon atau teater boneka?

Visi dan Misi. Latar belakang mereka. Latar belakang otak pembuatnya. Mungkin yang lebih ke dalam lagi adalah untuk melengkapi buku visual tersebut ada latar belakang tokoh dan latar belakang berdirinya kelompok. Dan filosofi hidup mereka itu apa. Dan apa yang menginspirasi mereka tentu akan menginspirasi orang lain.

3. Wawancara dengan Prof Khadijah Von Zinnenburg Carroll

- a. How do you know a Papermoon Puppet Theatre?

So I came a year ago to do research about puppet making here in Yogyakarta and everybody recommended Papermoon.

- b. Do you have opinion about papermoon puppet theatre?

I think Papermoon Puppet Theatre incorporate something very Indonesian together with this international puppetry kind of language. And the studio its incredible, and it's all about them. It's really open and welcoming. Like a family. Like warm. And there are many puppeteers doing traditionally and I think papermoon is make what traditional looks contemporary is.

- c. Can you tell us how it is like puppet theatre in your country?

They are really old punching tradition that hand puppet are made for children only. Not with sort of political story. Very simple. Traditional character that fight himself and funny. And beautiful old theatre just for them in very small scale. And there are many travelling shows like papermoon and everyone came to London.

- d. What is the strength of Papermoon Puppet Theatre?

Yeah the power of puppetry, it's so deep I think. From me I just learning about how to see the puppet as my avatar, how to understand myself through performances, and how to have the puppets shadows looks clearer.

And puppets like small, poor, and like shadows of human. But actually you can express something very profound about humanity through puppet.

- e. What kind of medium that suitable to raise awareness of Papermoon Puppet Theatre clear and detailed?

I think a nice interesting video of performances online. That's something I obviously different in life and documented. I imagined that social media would be good to doing that since it's popular. I thought your idea of doing book are really good.

- f. Do you think that visual book will be a good medium to raise awareness of people?

Yah, I think it could be amazing, because it's hard to imagine how they work. The way that you're researching for a month and documenting that. I think I would love to read that before I come here. I'll know what to expect and in a way there is magic about justing the performances. And reading that will make people more curious. And there is whole market for visual books.

- g. What is the strength of visual books if its compared to video?

The book is physical object. It has different status in the world, the video who know and who will say and what happen to video as long as they are prominence. I think this is real question. I think beautifull book do last like longer. And it has specific style. And style come from particular time. So in history I think if you want standard time, book is a nice way to putting something in the moment.

- h. What contents that would be goodto be raise in visual book to propose Papermoon?

It's like about something that really interesting about the what the puppet are produced over time, how it is built up, how the object built, how the performances built. You know you could never capture everything in the video. But you can capture the detail in this place. And also its nice to talk about how their relationship with puppet.

4. Wawancara dengan Ria Papermoon

a. Bagaimana pendapat anda tentang teater boneka Indonesia?

Banyak orang menggunakan boneka sebagai media mendongeng. Tapi bukan dalam bentuk teater atau seni pertunjukkan.

b. Cerita singkat tentang pertemuan antar anggota Papermoon?

Kebetulan papermoon ada 6 orang. Konseptor atau core member ada saya dan mas Iwan Effendi. Kemudian ada 4 orang lagi yaitu Wulang Sunu, Anton Grewo, Beni Sanjaya dan Pambo Priyojati. Dua anggota terlama yaitu Anton Grewo dan Beni Sanjaya, kami bertemu ketika kami menjadi fasilitator workshop pasca gempa untuk pemuda pemudi Bantul. Wulang bertemu di 2010. Pambo bertemu pada audisi yang kita lakukan di tahun 2014.

c. Bagaimana memastikan bahwa orang yang anda pilih tersebut merupakan orang yang pas untuk Papermoon?

Kami melihat mereka memiliki etos kerja yang tinggi dan memiliki ketrampilan tangan yang baik. Kalau wulang karena dia sering kesini, punya rasa ingin tahu besar dan aktif buat nanya. Jadi emang kita coba buat ajak main. Kalau Pambo memang punya kemampuan sebagai performer.

d. Sejauh ini tokoh yang berpengaruh dalam perjalanan Papermoon?

Handspring Puppet Company. Berasal dari South Africa. Tomlee dari Newyork. Kemudian yang sangat berpengaruh adalah polyglot theatre dari Australia dan juga kultur boneka Jepang.

e. Apakah ada suatu ciri khas yang ingin dibawa untuk membuat Papermoon berbeda dari teater lain?

Kalau di Papermoon karya harus related dengan penonton. Jadi penonton yang melihat pertunjukkan merasa ikut memiliki. Saya tidak ingin membuat karya yang berjarak dengan penonton. Kalau kita pilih isu yang jauh, kita tarik bagaimana caranya penonton dekat dengan hal tersebut

f. Adakah unsur budaya Indonesia yang selalu dibawa Papermoon?

Kalau di Papermoon orang harus duduk manis nonton. Setelah nonton mereka harus ngobrol dengan senimannya. Dengan itu mereka baru tau inilah Indonesia. Tentu pertanyaan ini akan sering dipertanyakan. Identitas

macam apa yang kami bawa? Ya aku inilah identitas. Apa yang aku makan ini identitas. Bagaimana aku berbicara dengan orang lain inilah identitas. Cara aku berfikir ini identitas. Ini orang Indonesia. Buat saya ini tidak melulu soal penampilan. Bereksperimen untuk membuat sesuatu yang baru itu tidak salah. Dan itu juga Indonesia. Kl teater lain habis pentas pulang. Kl di Papermoon kami tidak, karena menurut kami setelah pentas merupakan momen yang paling tepat seniman ketemu dengan audiens. Begitu mereka selesai menikmati karya, kemudian mereka tau rahasia dapurnya. Mereka punya pengetahuan dan apresiasi lebih daripada sekedar menonton saja. Inilah cara kami memelihara publik.

g. Sejauh ini cara marketing yang digunakan Papermoon?

Marketingnya terkadang personal. Yang luput dari kami adalah media massa. Social media memang menjadi tumpuan bagi kita. Kita percaya apa yang kita sukai akan menarik orang yang memiliki interest sama dengan kita. Papermoon tidak bisa ditonton 5000 orang, makanya kita g perlu pasang banner gede-gede di jalan. Atau kenapa kami memilih tidak masuk media massa (TV). Tapi kami tidak menyanggupinya. Karena memang bukan itu tujuan kami. Tujuan kami adalah bertemu penonton secara langsung.

h. Adakah pemilihan target utama dari Papermoon?

Setiap karya memiliki target market yang berbeda. Ada beberapa judul untuk anak – anak. Ada yang untuk dewasa. Karena kami percaya range dari media ini sangat luas. Bahkan tiap karya selalu memikirkan target audiensnya siapa.

i. Khawatir atau tidak dengan adanya kemungkinan duplikat? Bagaimana dengan HAKI?

Kami justru sangat senang jika ada teater boneka lain bermunculan. Kami sangat senang jika dapat menonton pentas boneka dari teater lain di Indonesia. Karena kami jarang berada di bangku penonton. Tujuan membuat workshop adalah mengedukasi penonton seberapa sulit suatu pertunjukan itu dibuat. Yang kedua adalah mengedukasi masyarakat ternyata mereka bisa membuat ini sendiri.

- j. Asal muasal pesta boneka? Konsepnya samakah dari awal?

Kami ingin menunjukkan kepada audiens bahwa teater boneka itu ragamnya banyak. Perjalanan kami keluar negeri memberikan kami banyak pemikiran. Kita bertemu banyak teman – teman yang memiliki hati dan pemikiran sama dengan kami. Mereka ingin berbagi. Kita ingin penonton tau banyak orang baik hati mau berbagi dan menggunakan medium teater boneka. Jadi itu vice versa. Jadi kita pingin bawa oleh – oleh ke penonton dengan bawa teman – teman kita. Kita juga ingin menunjukkan kepada mereka bagaimana jogja itu. Apa sih yang kurang dari yang sudah ada. Ketemu manusia. Kebanyakan show off karya langsung selesai. Tapi di pesta boneka manusia itu ketemu manusia. Jadi kenapa pesta boneka dibuat dengan format seperti ini. It's all about the meeting of human.

- k. Cara mengundang performer dari luar negeri?

Festival ini berbasis pertemanan yang dititikberatkan pada proses berbagi. Jadi saya bilang ke mereka. Saya ada festival, uang makannya dikit, penginapan dan kesempatan untuk pentas dan mempresentasikan karya. Dan yang harus kamu lakukan adalah kamu bikin workshop, masak, dan pentas. Jadi dengan begitu terkurasi secara sendirinya. Mereka yang datang kesini adalah yang paham dengan festival ini.

- l. Cara mengkurasi?

Saya memilih secara personal dulu. Jadi ndak sembarangan orang untuk tampil di acara ini. Jadi bagus atau tidaknya itu kan relative. Tapi ketika mereka paham dan mau tampil di acara ini, mereka sudah tersaring sendirinya.

- m. kenapa tiketnya murah?

Karena menyesuaikan dengan target yang di Jogja.

- n. Buku puppet yang membahas spesifik di Indonesia?

Lebih ke wayang sih

- o. Pendapat tentang konten yang dekat dengan audiens?

Konten yang personal. Hal yang personal selalu dilingkupi sesuatu yang social dan politik. Mengobrolkan tentang keseharian.

- p. Konten yang komunikatif?

Dibahas dua arah. Jadi konten tersebut akan bisa memberikan efek untuk penonton. Mereka juga bisa ngasih feedback. Bagaimana pengalaman mereka setelah menonton dan sebagainya.

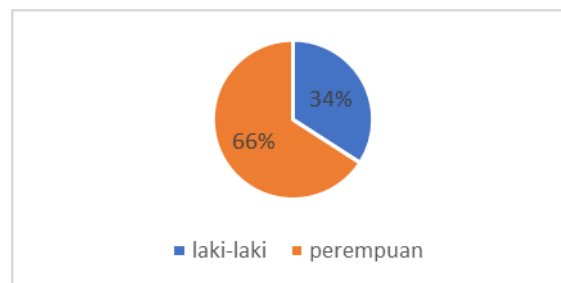
q. Pendapat mengenai draf awal konten?

Konten visual yang perlu dibahas lagi secara mendetail. Bagaimana bentukan, rangka, sendi dan berbagai macam hal visual di Papermoon.

Lampiran 7.2 Kuesioner

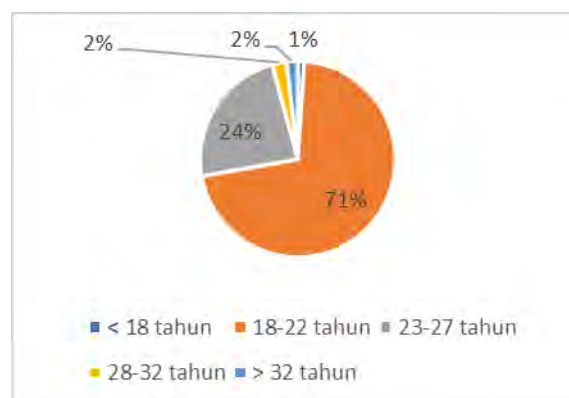
- Profil Responden

1. Jenis kelamin



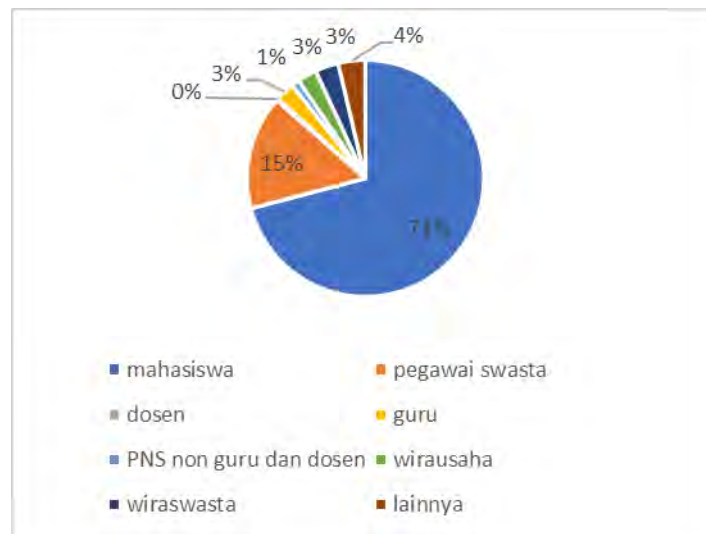
Gambar 7.1 Persentase Jenis Kelamin Responden

2. Usia



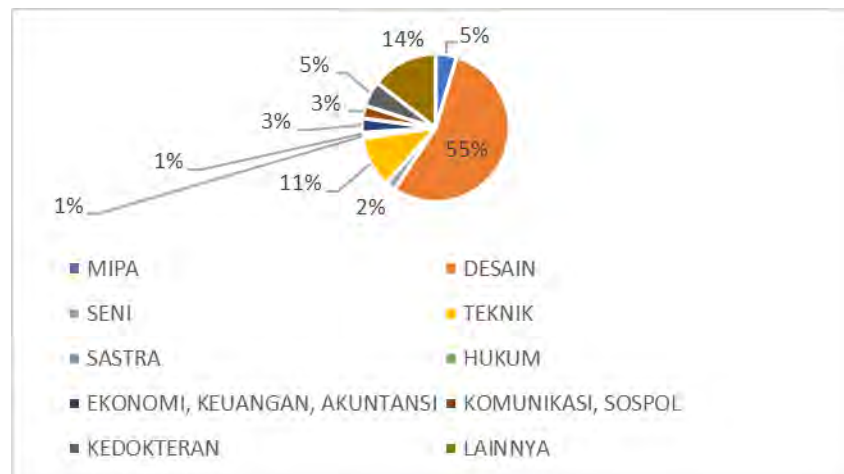
Gambar 7.2 Persentase Usia Responden

3. Pekerjaan



Gambar 7.3 Persentase Pekerjaan Responden

4. Jurusan



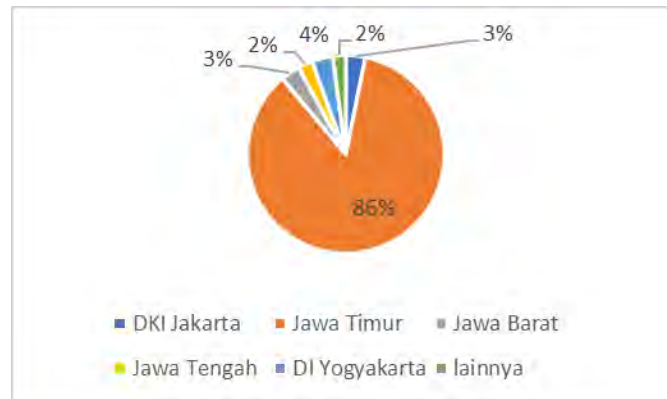
Gambar 7.4 Persentase Pekerjaan Responden

5. Pendapatan



Gambar 7.5 Persentase Pendapatan per Bulan Responden

6. Domisili



Gambar 7.6 Persentase Domisili Responden

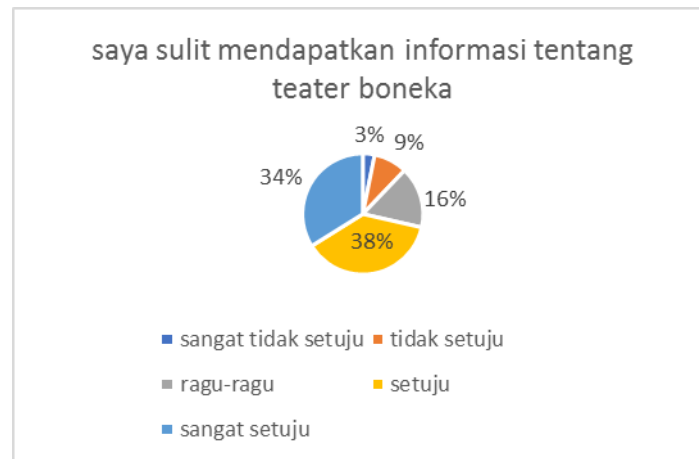
- Teater Boneka



Gambar 7.7 Persentase Pengatahuan Responden Tentang Teater Boneka



Gambar 7.8 Persentase Ketertarikan Responden Pada Teater Boneka



Gambar 7.9 Persentase Kesulitan Responden Mendapatkan Informasi Tentang Teater Boneka



Gambar 7.10 Persentase Kesulitan Responden Mendapatkan Literatur Tentang Teater Boneka



Gambar 7.11 Persentase Apresiasi Responden Pada Teater Boneka



Gambar 7.12 Persentase Ketertarikan Responden Mengetahui Proses Kreatif Pembuatan Pertunjukan Teater Boneka

- Papermoon Puppet Theatre



Gambar 7.13 Persentase Pengetahuan Responden Terhadap Papermoon Puppet Theatre



Gambar 7.14 Persentase Ketertarikan Responden Mengetahui Papermoon Puppet Theatre Lebih Dalam



Gambar 7.15 Persentase Dari Mana Responden Tahu Tentang Papermoon Puppet Theatre

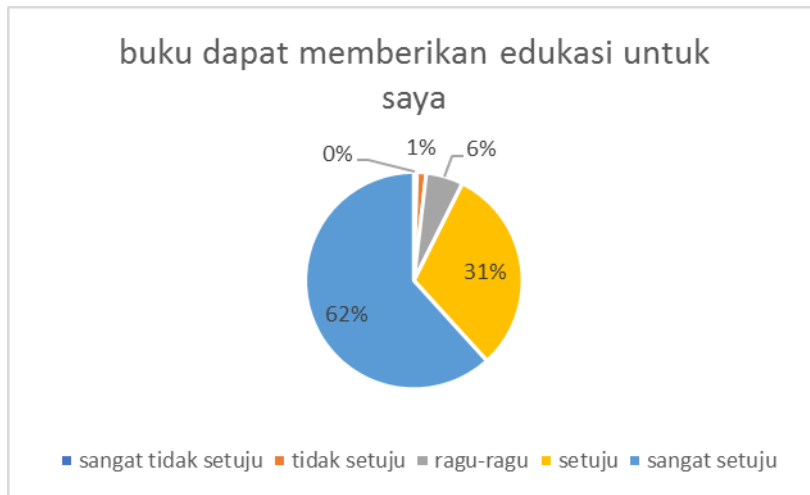
- Media Buku



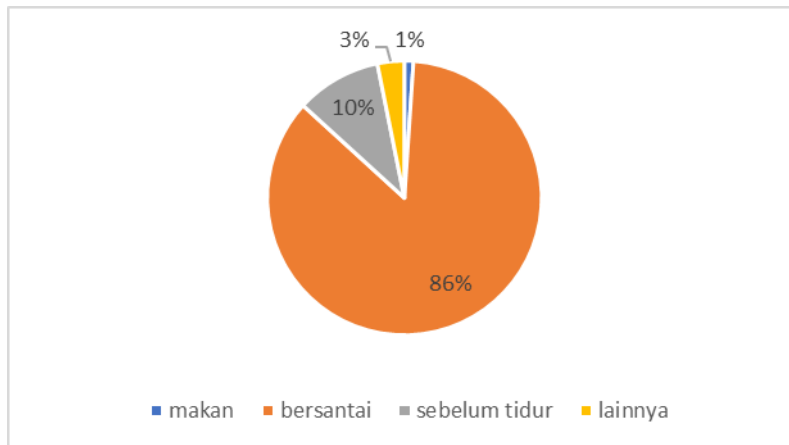
Gambar 7.16 Persentase Kesukaan Responden Terhadap Buku



Gambar 7.17 Persentase Penggunaan Ilustrasi Berupa Drawing dan Fotografi Pada Buku



Gambar 7.18 Persentase Pendapat Responden Tentang Buku Memberikan Edukasi



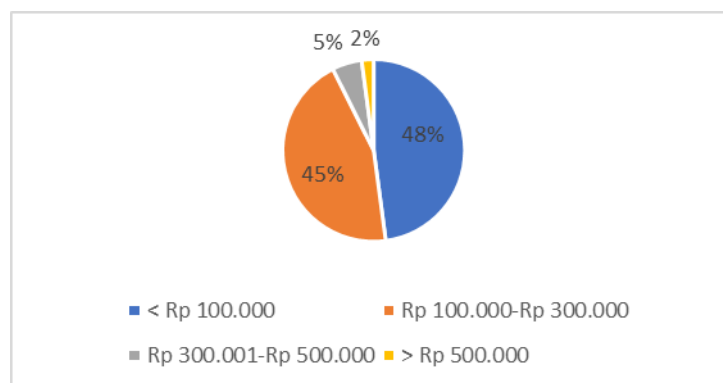
Gambar 7.19 Persentase Waktu Responden Untuk Membaca



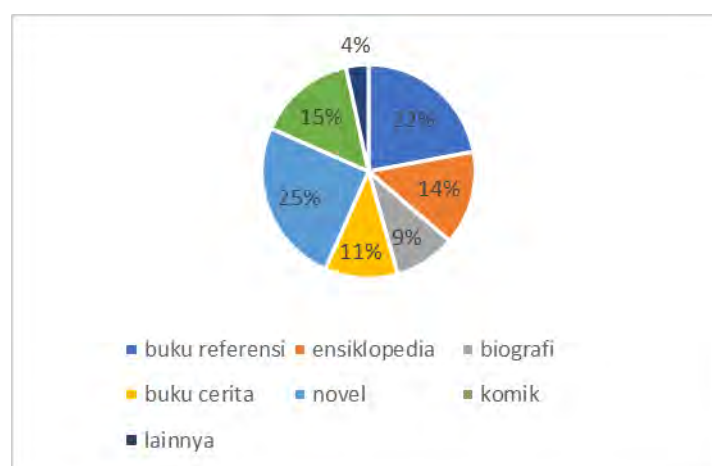
Gambar 7.20 Persentase Pertimbangan Responden Dalam Membeli Buku



Gambar 7.21 Persentase Frekuensi Responden Membeli Buku dalam Satu Bulan



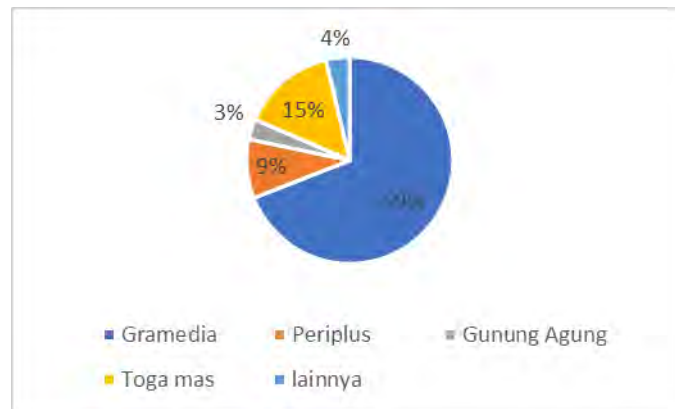
Gambar 7.22 Persentase Nominal Harga yang Dikeluarkan Responden Untuk Membeli Sebuah Buku



Gambar 7.23 Persentase Jenis Buku yang Disukai Responden



Gambar 7.24 Persentase Dari Mana Responden Mendapatkan Buku



Gambar 7.25 Persentase Toko Buku yang Sering Dikunjungi Responden

Lampiran 7.3 Observasi

Observasi dilakukan di beberapa tempat yang menjadi pilihan Papermoon dalam menyelenggarakan beberapa acara. Berikut tempat tersebut dan observasinya.

1. Rumah Boneka

Rumah boneka merupakan studio utama bagi Papermoon dalam melakukan kegiatan baik yang berhubungan pementasan, maupun non pementasan. Studio ini terletak di Sembungharjo, Mbangunjiwo, Bantul. Lokasinya memang berada di daerah pedesaan yang jauh dari pusat keramaian. Di lingkungan tersebut ternyata studio ini bersebelahan dengan para pelaku kreatif lainnya dari bidang yang berbeda.



Gambar 7.26Interior Ruangan dari Rumah Boneka dan Toko Souvenir dari Papermoon

Tak hanya digunakan sebagai tempat bekerja. Studio ini juga menjadi tempat untuk beristirahat sejenak ketika para *puppeteers* di Papermoon lelah. Studio ini selesai dalam proses pembangunan tepatnya di tahun ini.



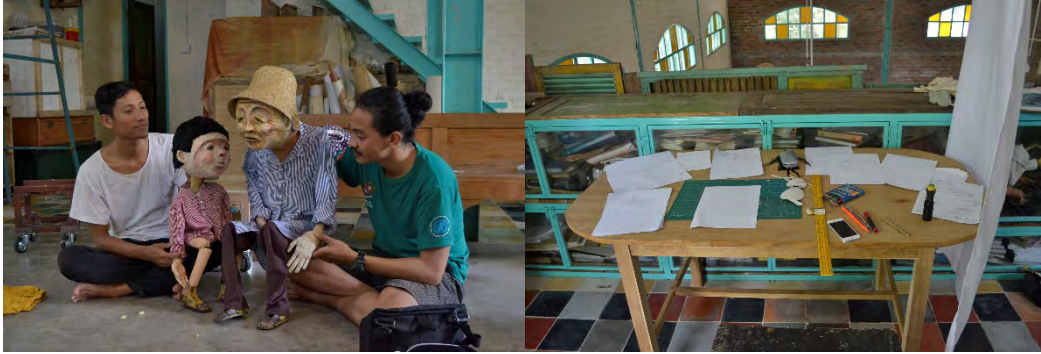
Gambar 7.27Interior Ruangan Rumah Boneka

Di studio ini proses pembuatan berbagai asset yang diperlukan untuk pertunjukan didukung dengan sarana prasarana yang memadai. Hal ini dapat dilihat dari kelengkapan peralatan yang terdapat di rumah boneka ini.



Gambar 7.28Beberapa Peralatan yang Digunakan Dalam Proses Pembuatan Property Pertunjukan

Di dalam studio ini juga dilakukan berbagai kegiatan penunjang penampilan Papermoon. Kegiatan tersebut seperti rehearsal. Juga menjadi tempat untuk mengadakan acara yang sifatnya membutuhkan ruang karena pesertanya banyak seperti workshop. Dan kegiatan ini tidak terbatas hanya untuk Papermoon. Mereka juga sangat terbuka untuk orang yang buruh beraktivitas di studio satu ini.



Gambar 7.29 Tahap Rehearsal Dan Suasana Meja Kerja Peserta Residensi

Tempat tersebut juga digunakan oleh Papermoon Puppet Theatre sebagai tempat penyimpanan barang – barang dari pentas sebelumnya.



Gambar 7.30 Kumpulan Boneka Papermoon Dari Pementasan Sebelumnya

2. Rumah Pintu

Rumah pintu merupakan kediaman dari pasangan suami istri Maria Tri Sulistyani dan Iwan Effendi yang merupakan dua director dari Papermoon Puppet Theatre. Berlokasi di dekat alun – alun kidul tepatnya di jalan Langensuryo KT no 133, Rumah ini berlokasi dekat dengan studio Papermoon yang lama. Meskipun merupakan rumah kediaman, tapi rumah ini juga difungsikan sebagai tempat alternative untuk mengadakan kegiatan Papermoon. Seperti pada saat mendekati pelaksanaan pesta boneka #5, Rumah pintu menjadi tempat rapat panitia umum.



Gambar 7.31 Suasana Rumah Pintu Saat Diadakannya Rapat Panitia Umum Pesta Boneka #5

3. PKKH UGM

PKKH UGM menjadi tempat penyelenggaraan pesta boneka #5 pada hari pertama dan kedua. Di dalam gedung kebudayaan ini terdapat berbagai macam kegiatan. Diselenggarakan secara independen oleh Papermoon, pengunjung dapat menikmati berbagai pertunjukkan yang disajikan eksklusif dari teater yang berasal dari mancanegara. Terdapat total 10 performer pada pesta boneka #5 ini. Dimana 7 diantaranya berasal dari luar negeri dan 3 diantaranya berasal dari lokal.



Gambar 7.32 Pertunjukkan Teater Dari Anino Theatre Thailand

Serangkaian kegiatan yang lain yang juga terdapat di dalamnya adalah kegiatan bazaar, workshop, screening film, dan exhibition. Berikut beberapa dokumentasi dari berbagai kegiatan tersebut.



Gambar 7.33 Beberapa Kegiatan yang Ada di PKKH UGM

4. GreenHost Hotel

Greenhost hotel menjadi tempat sponsorship Papermoon. Di sini Papermoon mengadakan workshop khusus yang ditujukan bagi parak makers. Selain workshop, Papermoon juga mengadakan pameran yang bertajuk serangkaian acara menuju pesta boneka #5. Pameran yang digelar di Greenhost hotel tersebut adalah dari pertunjukkan mereka yang berjudul secangkir kopi dari Playa. Pameran ini dikemas dalam bentuk pameran yang melayang. Judul dari pameran tersebut adalah “The Floating Memory” yang menjadi pameran tunggal Iwan Effendi si perupa dari Papermoon.



Gambar 7.34 Acara Workshop dan Pameran Pesta Boneka #5

5. Desa Kepek

Desa kepek merupakan desa yang menjadi tempat penyelenggaraan pesta boneka pada hari terakhir, atau tepatnya pada tanggal 4 Desember 2016. Di acara tersebut terdapat serangkaian acara yang disuguhkan kepada audiens. Dibuka dengan acara memasak bersama oleh para *puppeteers*, workshop, *theatre performance* dan tak lupa pula bazaar.



Gambar 7.35 Suasana Acara Memasak dan Gerbang Menuju Acara Pesta Boneka #5

Lampiran 7.4 Etnografi

Hasil dari metode ini yang dilakukan dengan melakukan penelitian dengan menetap di Yogyakarta dan melakukan pengamatan rutin adalah sebagai berikut :

1. Kebiasaan dari anggota Papermoon Puppet Theatre

Setiap anggota dari Papermoon memiliki kebiasaannya masing – masing. Meskipun kegiatan di Papermoon sangatlah padat. Namun mereka tetap tau bagaimana cara untuk tidak terlalu *overthinking*. Selain itu, mereka juga selalu membiasakan untuk bereksperimen sebelum membuat sesuatu. Jadi mereka tidak tergantung dengan referensi. Mereka akan memerlukan referensi setelah konsep awal mereka sudah pegang.

2. Keadaan basecamp Papermoon Puppet Theatre dan sekitarnya

Rumah boneka cenderung terkesan menjadi tempat yang tenang dan meningkatkan fokus dari anggota Papermoon. Hal ini didukung dari lokasinya yang berada di pedesaan dan jauh dari kebisingan.

Kreativitas juga semakin terasah karena disini merupakan lingkungan yang dihuni oleh para pelaku kreatif lainnya. Beberapa diantara mereka adalah pelukis, seorang seniman multi disiplin dan juga pematung.

Untuk konsumsi harian, karena tempat ini jauh dari tempat makan, maka Papermoon menggunakan jasa catering rumahan untuk menyuplai kebutuhan makanan mereka.

Dekat dari studio ini juga terdapat sebuah makam Cina yang juga tak sepi dari aktivitas. Pada saat penelitian ini berlangsung, makam tersebut semakin diperbaiki. Menggunakan jasa orang sekitar desa tersebut untuk mengerjakan hal tersebut.

3. Peralatan yang biasa digunakan dalam bekerja

Sebagai sebuah studio, Rumah Boneka memiliki peralatan yang banyak variannya. Hal ini sangat mendukung berbagai kegiatan dalam proses pembuatan terlebih lagi. Peralatan mulai dari alat berat seperti bor dan gerinda hingga yang berupa kuas dan cat tersedia di rumah boneka ini. Hal ini juga didasari oleh letak rumah boneka yang jauh dari berbagai tempat. Maka dari itu mengumpulkan stock peralatan menjadi penting.



Gambar 7.36 Beberapa Peralatan yang Ada di Dalam Rumah Boneka

4. Interaksi antar anggota

Di dalam kegiatannya setiap anggota Papermoon saling menghargai satu sama lain. Meskipun terdapat anggota baru sekalipun, mereka tetap tau bagaimana cara untuk berinteraksi. Tak jarang canda tawa diselipkan dalam pengerjaan suatu proyek. Hal ini bermanfaat untuk mereka agar tingkat stress tidak tinggi dan juga mampu mencairkan suasana.

5. Interaksi dengan orang di sekitar mereka

Setiap anggota Papermoon sangat terbuka dan ramah untuk berinteraksi dengan siapapun yang berinteraksi dengan mereka. Tak jarang orang asing datang

ke studio ini karena mereka mengetahui Papermoon dari AADC. Masing – masing anggota Papermoon juga tau bagaimana berinteraksi terhadap orang dari luar negeri. Mereka tahu bagaimana memulai sebuah obrolan yang topiknya dekat dengan orang luar tersebut. Hal ini juga didasari oleh pengalaman mereka sebelumnya dalam melakukan perjalanan keliling dunia.

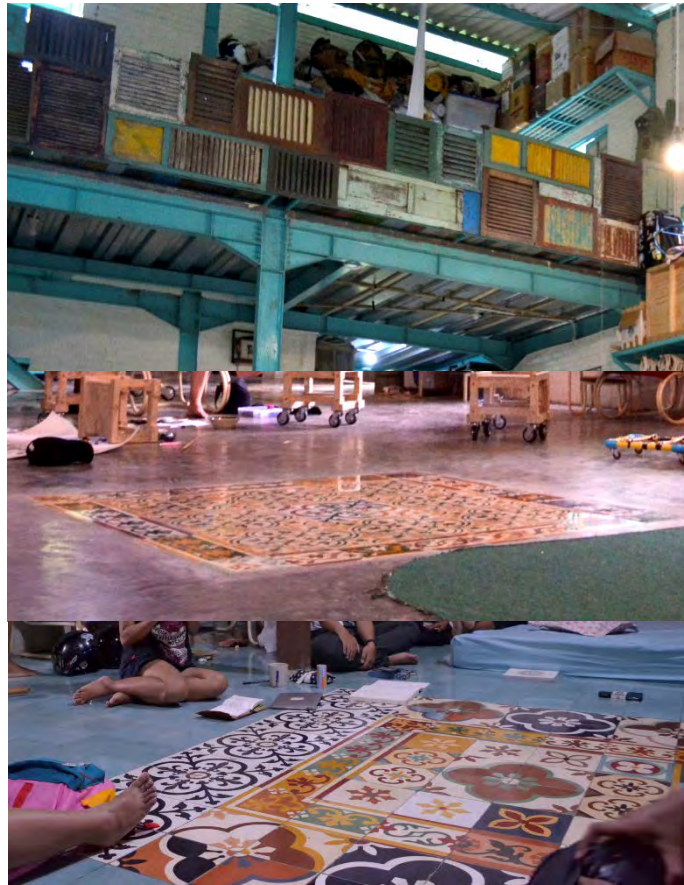
6. Manajemen SDM

Setiap anggota di Papermoon Puppet Theatre memiliki Jobdesk utama masing – masing. Dan semua pembagian tersebut berjalan dengan baik dibawah arahan dari dua director Papermoon. Pembagian jobdesk tersebut seperti tertera berikut :

- Maria Tri Sulistyani - *Art Director and Puppeteers*
- Iwan Effendi - *Visual Art Director*
- Beni Sanjaya - *Puppet Builder and Puppeteers*
- Anton ‘Grewo’ Fajri - *Puppet Builder and Puppeteers*
- Wulang Sunu - *Visual Artist and Puppeteers*
- Pambo Priyojati - *Puppet Builder and Puppeteers*

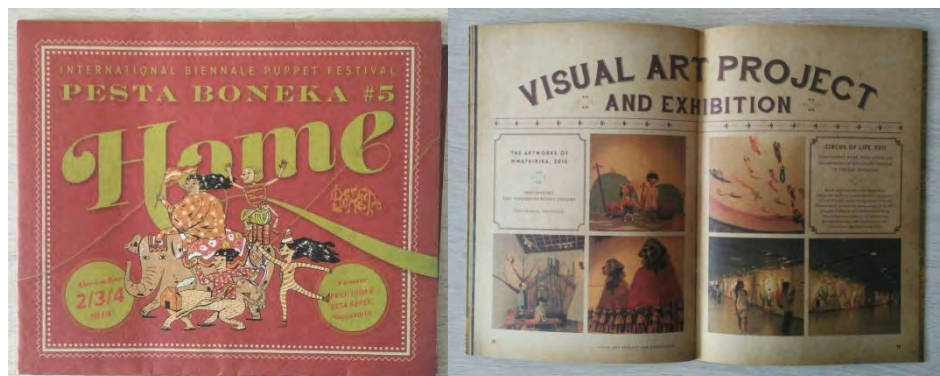
7. Elemen visual yang berupa pattern atau motif khas dari Papermoon

Selama pengamatan beberapa hari, terdapat beberapa hal yang mengalami pengulangan di Papermoon dan itu secara tidak langsung bisa menjadi motif visual yang nantinya bisa dimanfaatkan sebagai elemen visual dalam pembuatan buku. Hal tersebut dapat dijumpai pada nirmana yang terbentuk dari kumpulan jendela bekas, motif rantai yang berada pada bagian tengah ruangan (hal ini dijumpai di rumah boneka dan rumah pintu), dan juga penggunaan warna hijau toska yang mengalami repetisi.



Gambar 7.37 Elemen Visual Pada Desain Interior Rumah Boneka dan Rumah Pintu

Elemen visual pada poster dan kumpulan media cetak dari Papermoon juga memiliki hubungan visual dari pengulangan elemen tertentu. Berikut gambaran dari media cetak yang sudah diproduksi tersebut.





Gambar 7.38 Beberapa Elemen Visual dalam Media Cetak Papermoon

3 gambar di atas merupakan beberapa contoh media cetak yang sudah diproduksi oleh Papermoon. Urut dari kiri – kanan – bawah adalah desain rundown acara Pesta Boneka, Katalog dua tahunan Papermoon, dan cover CD Secangkir Kopi dari Playa. Pada beberapa desain seperti rundown acara, terdapat border. Kemudian tipografi yang digunakan merupakan tipografi custom untuk acara tersebut. Dalam pengemasan kertas yang digunakan, kebanyakan menggunakan kertas semacam samson dengan warna yang cenderung kecoklatan. Tipografi pada katalog dua tahunan dibuat dengan kesan vintage. Kemudian pada cover CD secangkir kopi dari Playa tampak desain motif rantai yang bisa dijumpai di tengah ruangan rumah pintu dan rumah boneka.

8. Proses bekerja

Dalam pengerjaan sebuah judul pementasan. Papermoon memiliki pola yang seringkali dilalui dalam pembuatan pementasan. Pola ini bukanlah pola yang benar – benar direncanakan di awal. Namun ini adalah pola yang terbentuk dari pengalaman mereka bekerja sejauh ini. Berikut tahapan proses yang mereka lakukan :

- Ide awal
biasanya dilakukan dengan wawancara, membaca buku, dan menonton film atau video yang digunakan sebagai sumber inspirasi. Rapat ide dalam bagian ini menentukan tema yang akan diangkat. Biasanya dilakukan dengan melakukan berdiskusi bersama antar anggota Papermoon.
- Penentuan spesifikasi

Dalam tahap ini Papermoon akan menentukan spesifikasi yang sesuai dengan karya yang akan ditampilkan. Hal tersebut akan berhubungan dengan hal teknis. Jadi sebagai contoh, panggung yang digunakan memiliki luas area untuk berteater 3x6 m persegi. Maka karya akan menyesuaikan ke dalam area tersebut, atau sebaliknya, panggung akan menyesuaikan dengan karya yang dibuat.

- Skrip

Proses penyusunan naskah dimulai. Dengan arahan dari tema awal yang diangkat. Cerita ini lantas statis, namun perkembangannya dinamis mengikuti kebutuhan cerita nantinya.

- Sketsavisual

Biasanya di tahap ini akan diawali dengan sketsa visual sebagai bahasa yang mempermudah proses komunikasi antar anggota. Di tahap ini berusaha untuk menampilkan secara visual mood cerita. Biasanya dimulai dengan Iwan Efendi yang membuat sketsa kasar, doodle atau bahkan lukisan awal. Tak hanya itu, di tahap ini juga mulai dipikirkan bagaimana nanti sketsa itu direalisasikan. Bagaimana sendi boneka itu bekerja juga menjadi poin yang tak luput diperhatikan dalam tahap ini.

- Visual generate

hasil dari visualisasi ide awal yang dibuat oleh Iwan Efendi diterjemahkan ke dalam bentuk 3D berupa boneka dan juga setting yang nantinya dipergunakan dalam cerita. Disinilah peran *puppet builders* sangat vital dalam merealisasikan ide dari *Art Director*.

- Tambahan

Maksud dari proses tambahan disini adalah, proses seperti penyusunan skripsi dan juga pembuatan setting bisa berjalan dinamis sesuai kebutuhan dalam pengembangannya.

- Rehearsal

Pada tahap ini cukup 70% proses boneka sudah jadi agar bisa digunakan dalam proses rehearsal. Di tahap ini juga akan bermain berbagai kemungkinan gesture, lighting yang akan dipakai, sekaligus musik & *sound effect* yang nantinya memperkaya audio visual dalam cerita. Di tahap ini

akan berkolaborasi dengan *lighting designer* dan composer musik jika memang diperlukan. Namun untuk proyek yang tidak terlalu besar bisa dikerjakan oleh internal dari Papermoon sendiri.

- Finishing

Finishing terhadap berbagai property dan kelengkapan dalam pertunjukkan yang dibawa. Di tahap ini lebih dititikberatkan pada nilai penampilan audio visual.

- Rehearsal part 2

Disini para *puppeteers* menyesuaikan lagi dengan properti yang jauh lebih tergarap dari sebelumnya. Harapannya agar tidak terjadi kesalahan atau kendala teknis pada saat pementasan berlangsung.

- Tampil

Setelah tahap –tahap di atas selesai dilaksanakan, *puppeteers* siap untuk tampil menghibur audiens.

Lampiran 7.5 Literature Review

Literature review dilakukan terhadap berbagai artikel atau tulisan yang berhubungan dengan Papermoon. Berikut beberapa hasil dari literature review yang didapatkan peneliti :

1. Seniman dan Budayawan Yogyakarta



Gambar 7.39 Cover Buku Seniman dan Budayawan Yogyakarta

Buku ini diterbitkan oleh UPTD Taman Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta di tahun 2016 ini. Buku tersebut berisi profil dari para seniman dan budayawan Yogyakarta terpilih dari berbagai lintas disiplin seni. Kebanyakan membahas profil senimannya secara umum, menceritakan tentang berbagai pengalaman senimannya. Selain itu, terdapat juga track record pengalaman pementasan, serta penghargaan yang diraih oleh senimannya. Buku ini dapat digunakan sebagai pengantar secara umum dalam mengenal seniman di dalamnya.



Gambar 7.40 Isi dari Buku Seniman dan Budayawan Yogyakarta

2. Artikel di website Papermoon



Gambar 7.41 Potongan Artikel yang Dapat Diakses di Website Papermoon

Papermoon menggunakan website sebagai sarana untuk membagi artikel tentang apa yang mereka sedang kerjakan. Tapi memang sejauh ini artikel yang

ditulis bersifat informatif namun memang tidak mendalam. Namun, keberadaan artikel tersebut dapat membantuk proses penggalian data sebelum mencari data lain yang tidak ada dalam artikel tersebut. Sebagai contoh : untuk mengetahui tentang judul pemntasan The Old Man's Book mengenai asal muasal kita bisa mengetahui langsung dari membaca artikel tersebut. Karena gambaran umum tersedia di artikel tersebut.

Lampiran 7.6 Perbandingan Eksisting dan Komparator

Aspek	Mwathirika <i>booklet</i>	Setjangkir Kopi dari Plaja <i>booklet</i>	Papermoon Puppet Theatre <i>short profile</i> <i>booklet</i>	The Art of Pan
Headline	<i>Miscellaneous</i> (36pt)	<i>Roman/serif</i> <i>Script</i> (18pt,24pt,72pt)	<i>Miscellaneous</i> (72pt)	<i>Miscellaneous</i> (48 pt)
Deck	<i>Serif/roman</i> (14pt)	<i>Sans-serif</i> (12pt)	<i>Sans-serif</i> (14pt)	
Byline		<i>Roman/serif</i> (8pt)	<i>Roman/serif</i> (6pt)	<i>Sans-serif</i> (12pt)
Bodytext	<i>Serif/roman</i> (9pt)	<i>Roman/serif</i> (11pt)	<i>Roman/serif</i> (11pt, 12pt)	<i>Roman/serif</i> (9pt)
Subhead	<i>Miscellaneous</i> (26pt)		<i>Miscellaneous</i> (40pt)	<i>Miscellaneous</i> (48pt)
Pullquotes	<i>Serif/roman</i> (14pt)	<i>Script</i> (14pt,9pt)		<i>Serif/roman</i> (11pt, 6pt all caps)
Caption	<i>Serif/roman</i> (7pt)	<i>Roman/serif</i> (5pt)	<i>Roman/serif</i> (6pt)	<i>Roman/serif</i> (6pt all caps & regular)
Callouts	-	-	-	-
Kickers	-	-	-	-
Initial caps	-	-	-	<i>Miscellaneous</i> (60 pt)
Indent	-	-	-	-
Leadline	-	-	<i>Roman/serif</i> (12pt)	-
Spasi	-	-	-	-
Header & Footer	-	-	-	-
Running Head	<i>Serif/roman</i> (22 pt)	<i>Roman/serif</i> (10pt)	<i>Roman/serif</i> (9pt) <i>Sans-serif</i> (6pt)	<i>Roman/serif</i> (6pt)
Footnote	-	-	-	-
Nomor Halaman	-	-	-	<i>Roman/serif</i> (6pt)
Jumps	-	-	-	-
Signature	-	-	<i>Roman/serif</i> (11pt) <i>Sans-serif</i> (10pt, 7pt)	-

Name Plate	-	-	-	-
Masthead	Miscellaneous & serif/roman (8pt)	Roman/serif, sans-serif, script (8pt)	Roman/serif (6pt)	Roman/serif (8pt)

Lampiran 7.7 Dokumentasi Pencarian Data Primer



Gambar 7.42 Suasana Studio Lama Papermoon



Gambar 7.43 Studio Utama Papermoon



Gambar 7.44 Suasana Pembukaan Pesta Boneka #5



Gambar 7.45 Pementasan The Old Man's Books



Gambar 7.46 Proses Pengerjaan Video Kolaborasi dengan JAFF (Jogja Asian Film Festival)

BIODATA PENULIS



Yoghi Cahyo Nugroho lahir di Probolinggo pada tanggal 16 Maret 1993. Penulis yang mempunyai hobi menggambar dan mendesain ini merupa-kan anak ketiga dari pasangan Alm. Dadang Pribadi dan Alm. Susi Harini. Penulis telah menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Probolinggo dan mengikuti program IPA di SMAN 1 Probolinggo. Setelah lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan jenjang Strata 1 di Jurusan Desain Produk Industri program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) FTSP-ITS pada tahun 2012 melalui SNMPTN Tulis. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif berorganisasi dan mengikuti kepanitian baik di lingkup jurusan maupun institut. Organisasi yang pernah diikuti penulis adalah departemen keprofesian (Prove) HIMA IDE ITS di mana penulis menjadi Staff pada masa kepengurusan 2013/2014 dan Badan Pengurus Harian sebagai sekjen Internal HIMA IDE pada kepengurusan 2014/2015. Selain itu, penulis juga menulis PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) bidang kewirausahaan dan berkesempatan memperoleh dana hibah PKM dari DIKTI sekaligus memperoleh penghargaan pada tingkat emas kategori presentesai pada tahun 2015. Selama perkuliahan, penulis aktif bekerja sebagai salah satu pengajar di lembaga bimbingan persiapan ujian ketrampilan seni dan desain di salah satu institusi di Surabaya. Selain itu, penulis juga kerap mengerjakan proyek freelance di bidang desain selama kehidupan perkuliahan berlangsung.

Untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai tugas akhir, hubungi penulis melalui:

Email : yoghicahto@gmail.com
Instagram : @yoghi_cahyo
Behance : behance.net/yoghi_cahyo
Kreavi : kreavi.com/YoghiCahyo
No. HP : 085233002673

(Halaman ini sengaja dikosongkan)